no. 241
1984年 8/1
アミューズメント通信
AUGUST 1, 1984

ゲームマシン

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., 9-16 Kamiyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan. Subscription rate: Japan ¥7200; Overseas (air mail) - US$70,00 per year.

毎月2回（1日・15日）発行　昭和56年10月17日第3種郵便物認可　発行所　アミューズメント通信社　編集・発行人　赤木真澄　〒530大阪市北区神山町9-16（山名ビル）☎06(314)0309　定価300円　年間購読料7,200円（送料共）

ゲーム場の風営化盛り込む新風営法案

修正法案、参院本会議へ ゲーム機区別で矛盾答弁

法案趣旨説明で早くも警察の権限拡大などの問題指摘続出

参院・地行委へ付託 審議の波乱は必至か

ゲームセンター（ゲーム場）を新たに「風俗営業」にすることを盛り込んだ「風俗営業等取締法の一部を改正する法律案（新風営法案）」は、七月五日の衆院・地方行政委員会で自公民による修正を受けて可決、十二項目にわたる付帯決議も採択された後、翌六日の衆議院本会議で「修正、付帯決議」つきで可決された（前号既報）。同法案はこのようにすでに衆議院段階で重要法案化したことになる。

新風営法案は七月六日参議院へ送付、これを受けた参議院では（すでに同法案が重要法案化しているところから、議長職権ではなく）本会議での法案提出趣旨説明と質疑を行なうことになり、これは同十一日に行なわれ、同日この法案は参院・地方行政委員会（大河原太一郎委員長）に付託された。同委員会ではこの法案に関し、"慎重審議"で臨むとしており、矛盾点だらけで未完成と指摘されている新風営法案だけに、委員会審議に先立つ委員会理事会段階で日程などをめぐってすでに紛糾しているもようで、委員会審議ではかなりの波乱が予測されている。

もちろん参議院本会議（七月十一日）での政府答弁が委員会審議に対して影響を与えることになるが、いぜんとしてゲーム機を賭博性の高いものとそうでない健全なものとに区別しないことを政府側が主張しているため、すでに矛盾した答弁が参議院でも出始めている（後述の「焦点採録」のうちスロットマシンに関する箇所など）。なお警察庁は法案が下位法令へ委任する事項について、その内容を通産省との間において「覚書」の形でまとめており、その内容をNAOが全会員に発表している事実があり（本紙第238号で詳報）、これは国会審議の先取りとなり、省庁による国会無視と指摘される可能性もある。従って波乱は必至と見られている。

目下のところ（七月中旬）委員会審議がようやくスタートしつつあるが、今後の予定はいぜん未定である。会期末（八月八日）が近づいているためいろんな事態が考えられるが、修正可決のまま進むのはかなり困難と見られており、再修正（その場合可決しても再び衆議院に回付される）、廃案もありうるとされている。

本会議入りで社公から質問 中曽根首相、田川大臣答弁

七月十一日、参議院本会議は午前十時から十一時十分まで開かれ、新風営法案の提案趣旨説明とこれに続く質疑応答が行なわれた。趣旨説明は田川誠一自治大臣（新自ク）が行ない、これに対し社会党の志苫裕氏（地行理事）と公明党の原田立氏（地行委員）が質問に立ち、両氏は新風営法の問題点について全般的な質問を行なった。これに対し政府側は、中曽根康弘首相、田川大臣、森喜朗文部大臣、後藤田正晴国務大臣（総務庁長官）が答弁に立ち、この日の質疑応答は終り、すぐさま新風営法案は参院・地行委に付託された。

この日の質疑応答は全般的なものであるが、すでにこの日、ゲーム場を無理やり風営化するという同法案の矛盾点にも触れている。七月十一日参院本会議での社会、公明の二党による質問と政府答弁のうち主なものは次のとおりとなっている。

焦点採録

新風営法案 質疑と答弁

参院本会議 7月11日

子どもにギャンブル機で遊ばせてなぜ健全育成か

質問

「法案では従来警察による許可権のないものを加え、さらに関連営業も取り込んでいるが、許可・届出制で警察管理下におくことでは健全な風俗営業を育てることにならない。むしろこうした警察権限の拡大による、いわゆる癒着のおそれがある。行き過ぎた規制はかえって危険ではないか。本法案を見直し、再提出すべきではないか」（志苫氏＝社会）

「ゲームセンターを許可営業にし、関連営業を届出制にし、対象を大幅に拡大しているが、許可手続きや違反者に対する罰則など警察権限が拡大されている。このため、むしろ警官による不祥事が広がることが恐れられる」（原田氏＝公明）

答弁

「風営法改正で行政警察の権限が拡大されるのは好ましくないが、同法改正は本来の警察目的の範囲内のことである。本法案を撤回する考えはない」（中曽根首相）

「好ましくない商業主義による性や娯楽で青少年の健全育成に害を及ぼすものは規制しなければならない。ゲームセンターをたまり場にして悪質な非行為に走ることも多い。本法案は風俗営業の健全化に大いに効果があると思う。撤回する意思はない。（警官に対しては）各種教育を徹底し人権侵害を招かないようにする」（田川大臣）

質問

「少年非行は問題であるが風営法との因果関係が明らかでない。青少年の健全育成は警察が取り組む問題か。むしろ総合的対策こそ必要ではないか。警官非行の解決のほうが先決ではないか」（志苫氏）

「少年非行の問題は関係省庁、地域社会との連携を通じた総合的対策が必要である。しかし出来上った法案を見ると、政令規制などへの委任が七十七項もあり、やはり警察権力の拡大と考えられる。審議会などを設置し広く国民の意見を聞くべきではないか」（原田氏）

答弁

「少年非行防止は指摘のとおり、家庭や地域社会を含めた総合的対策が必要である。消極目的の警察だけが行なうことは妥当ではない。警察は関係者の意見を謙虚に聞くべきである（しかし本法案は撤回しない）。政令等への委任は技術的、細目的なものであり、法の範囲内だから警察権力の拡大ではない」（中曽根首相）

「青少年の健全育成は国民的課題であり、警察としても重要な責務のひとつと考えている。補導は警察の職務のひとつであり、地域社会との連携で進める。政令等への委任はいずれも法律の範囲内であり、警察への白紙委任ではない。風俗問題懇談会に諮り、意見を聞き、それらを尊重して決めていく」（田川大臣）

「青少年対策は社会の変化に対応して総合的に行なうべきである」（森大臣、後藤田長官）

質問

「法案でスロットマシンとあるが、これは従来から賭博に使用されていることが多いとされている。そういう機械（ギャンブル機）を一定時間内とはいえ、青少年に自由に使用させるのは問題である。テレビゲーム機は（区別されるべきであり、うち健全機は）コンピューターの発達により社会のすみずみまで広がっていくもの。これらを画一的に（混同して）規制すべきでなく、一定の基準を設けて規制できないのか」（原田氏）

答弁

「テレビゲーム機については、現金を入れ現金の出るものは禁止すべきであり許可しない。スロットマシンは単にコイン（硬貨？）を使用して遊技するものであり、射幸心をそそることはない。遊技自体を規制するのではなく、賭博とたまり場防止が目的である。コンピューター文化の発達を阻害するものではない」（田川大臣）

資料・下位法令指定 8面

風営化に絶対反対
戦術、対応を検討
JAMMA第20回理事会でさらに強い姿勢へ

日本アミューズメントマシン工業協会（JAMMA、本部東京、中村雅哉会長）では七月四日、東京・永田町TBRビルで第二十回理事会を開き当面の風営法問題について、前回緊急理事会（五月十五日）での基本方針を改めて確認するとともに、さらに強力な反対運動を続けることを承認した。これは前回緊急理事会で、ゲーム場風営化を盛る風営法改正には絶対反対の立場をとり続けるとし、その戦術などは正副会長に一任するとなっていたのを、改めて確認するもの。

衆議院・地行委での同法案審議状況は、JAMMA作成の十五ページにわたる「議事概要」に沿って日南専務から説明された。この中で、同法案がJAMMAの指摘しているとおり数多くの矛盾点や問題点に質疑が集中し国会で審議中だが、なにぶん国会議員によるものなので目下のところ見通しは明らかでない、としている。理事の中からは「与党議員の理解を得ても、その後すぐに警察庁からの巻き返しがあり、これがかなりの無理をひき起している。この同庁のやり方にはNAOが相当バックアップしているもようだ」との報告もあった。その他さまざまな議論が行なわれたのち、警察庁への対応を含め風営化反対のための「具体的な戦術など一切を正副会長に一任すること」が承認された。この内容は前回緊急理事会の決定と事実上同じであり、確認する形となっている。

風営法問題以外の議題については次のとおり。

まず、同協会を社団法人化する件について、その準備作業の一環として会員会社に関する実態調査と統計が必要であるとの見地から、調査についての一定の具体的プランが提出された。これについては結局「専務理事を委員長とし、社団法人化のための専門委員会を設置し、内容検討など準備作業を進めていく」ことが決議された。

部会、委員会報告（別に掲載）が行なわれた。会員の入退会については次の三社が入会し、現在正会員六十九社、賛助会員二十社、計八十九社となった。入会＝アルファ電子㈱（本社埼玉県上尾市、新井一夫社長）、㈱カプコン（本社大阪、辻本憲三社長）、三和電子㈱（本社東京、斉藤隆社長）——三和電子は賛助会員。なお今回の理事会を機に、入会審査に際して理事会での検討後、最終的に正副会長による面接を行なうことが決定された。

上の写真はＪＡＭＭＡ第20回理事会（７月４日）のようす

衆院・地行委（7月5日）で採択された付帯決議

（全文）

付帯決議

政府は、本法の施行に当たり、次の事項について善処すべきである。

一　現下の世相にかんがみ、少年の健全な保護育成及び善良の風俗の保持等を図るため、総合的、科学的調査の上少年非行の防止、性病の予防及び売春の防止等を更に徹底する総合的な施策を速やかに講ずるべきであること。

二　本法の運用に当たっては、表現の自由、営業の自由等憲法で保障されている基本的人権を侵害することのないよう慎重に配慮すること。

三　風俗営業者への指導に当たっては、営業の自由を最大限尊重するとともに、管理者制度が営業の自主性を損うことのないよう特に慎重に運用すること。

四　「接待」の意義については、風俗営業の重要な要件に当たるので、その具体的な内容について明確な基準を定め、都道府県警察の第一線に至るまで周知徹底すること。

五　ゲーム機の規制の在り方について引き続き検討すること。

六　遊技機の技術革新が著しい現状にかんがみ、技術上の規格の検討に際しては、学識経験者及び業界代表等第三者の意見を聴取して尊重し、機械の画一化を招いたり、時代のニーズにマッチした技術開発を遅滞させることのないよう運用に特段の配慮をすること。

七　広告及び宣伝の規制に当たっては、適正かつ効果的に行われるようその基準の明確化を図り、都道府県警察の第一線に至るまで周知徹底すること。

八　風俗関連営業については、今後とも有効適切な取締りに努めることはもちろん、法の網を逃れる脱法的な形態でこれらの営業が営まれることのないよう人的欠格事由、構造設備規制等本法による規制の対象、規制の内容についても、逐次強化を図っていくべきである

九　本法に基づく政令等の制定及び本法の運用に当たっては、研究会等を設置し、地方公共団体の関係者を含め各界の意見を聞くこと等により、法の運用に誤りなきを期すこと。

十　警察職員の立入りに当たっては、次の点に留意して、いやしくも職権の乱用や正当に営業している者に無用の負担をかけることのないよう適正に運用すべきであり、その旨都道府県警察の第一線に至るまで周知徹底すること。

1　報告又は資料の提出によってできる限り済ませるものとするとともに、報告又は提出書類等については、法の趣旨に照らし必要最小限のものに限定すること。

2　本法の指導に当たる旨を明示する特別の証明書を提示するものであること。

3　本法の運用に関係のない経理帳簿等を提出させ又はみることのないようにすること。

4　立入りの行使は個人の恣意的判断によることがあってはならず、その結果は必ず上司に報告してその判断を仰ぐものであること。

十一　少年指導委員の活動はあくまで任意の活動に限られるものであり、その内容も少年の犯罪を摘発するのではなく、有害環境から少年を守り、その健全育成を図るものであることを周知徹底すること。

十二　風俗環境浄化協会は、民間における環境浄化の機運を一層盛り上げるためにあくまで啓発活動等任意的な活動を行うものであり、その運営に当たっては、業界との協力を促進しその自主性を最大限尊重するとともに、寄附の強制は行わないこと。また、行政書士等の権限を侵すことのないよう配慮すべきであり、更に、行政改革の趣旨に反することのないようその指定に当たっては、既存の防犯協会連合会等を活用すること。

右決議する。

第３回青少年指導員養成講座
67社137人受講
うちＮＡＯ退会したオペレーターも

「第三回遊戯機械管理者のための青少年指導員養成講座」が六月二十七日から三日間、東京・代々木の国立オリンピック記念青少年総合センターにて、日本娯楽機械オペレーター協（事務局東京、早見儀信理事長、JOU）と日本アミューズメント・オペレーター協会（本部東京、内田博会長）の主催、㈳青少年育成国民会議（事務局東京、井深大会長）の協力により開催された。

この講座は青少年指導についての知識や技能を身につけたゲーム場管理者を養成するためのもので、昨年七月に第一回、今年一月に第二回が開かれた。今回は業界が風営問題で揺れている状況下での開催となったが、主催者側は青少年健全育成が強い社会的要請となっており、ゲーム場の風営化いかんにかかわらず、すべてのロケにはより確固とした自主規制が必要であり、そこに講座開催の趣旨があるとしている。

今回は六十七社から百三十七名が受講、全員に修了証が授与され、これで第一回、第二回を合わせ計三百二十七名の〝青少年指導員〟が誕生した。

なお受講資格者は初回がJOU会員のみ、二回目にNAO会員も対象となり、今回からはそれ以外の業者も（推薦で）受講できることになった。しかしその内訳について主催者側は「受講者のうちセガ社、タイトー、ナムコなどはNAOを退会したとしているが、NAOではそれを保留にしているようなので、はっきりと分けられない」としている。

さて初日の開講式で国民会議の上村事務局長、JOU早見理事長、NAOの内田会長からそれぞれ挨拶があった後、講座に入った。まず講義として上村事務局長が「青少年問題の概要」を、千葉大学の坂本教授が「青少年指導についての留意点」を、科学警察研究所環境研究室の星野室長が「青少年非行の現状」をテーマにそれぞれ説明を行なった。情報交換は「子どもと遊び」をテーマに行なわれた。パネル討議では四人のパネラーから主に、ゲーム機は集中力、創造性を高める効果がありながら、反面自主規制が守られていないことが原因で社会悪になりつつある、と指摘された。特別講演は最終日に行なわれ、日ごろから子どもの教育に強い関心を抱いている俳優の東野英心氏が講師に招かれ、同氏は子どもの姿は大人社会の反映であり、大人は自分の生き方に責任を持つべきだと強調。この後閉講式をもって三日間の全日程を終えた。

なお次回の同講座は十月十七日から三日間、福岡市内で開かれる予定になっている。

「第３回青少年指導員養成講座」にて（上の写真は情報交換の場）

ユニエンターがテクフリ社と長期提携へ

㈱ユニエンタープライズ（本社仙台市、玉手良光社長）では、スペインのテクフリ社（本社バルセロナ、ホルヘ・カレラス社長）との間で六月上旬、業務提携を結んだ。

提携内容は①双互に社員を派遣し技術交流を行なう、②テクフリ社のプロジェクトにユニエンターも参画する、③テクフリ社開発ゲーム機について共同でその製造、販売を進める——などとなっている。その新製品は今秋のAMショーで発表されるもよう。

ABC商会が一括担当
中国深圳に遊園地
泉陽は商社を通じて8機種納入予定

中国が広東省深圳経済特別区に建設を進めている大規模なレジャーランド「香蜜湖渡假村」（ハニーレイク・カントリークラブ）の遊園地部分について、㈲ABC商会（本社札幌市、矢作仁志社長）が一括担当していることがこのほど明らかになった。

中国では現在、数ヵ所に経済特別区という限定した地域を設け、ここに諸外国との合資会社を設立し自由経済によりいろいろな産業を発展させようとする部分的開放政策がとられており、なかでも香港との国境にある深圳経済特別区の発展は目覚しいとされている。

ABC商会は二年前の春に北京で開かれた電子機器展示会に日本から単独出展し、TVゲーム機を出品したが、それ以後中国側との接触を深めてきており、昨年十二月に中国側の窓口である深圳経済特区発展公司との間で遊園施設の一括受注契約を交わした。しかし同社ではその費用負担が大きすぎることから、融資面は香港の日系銀行、貿易業務は大手商社二社（日商岩井香港と丸紅大阪本社）にそれぞれ肩代わりしてもらうことになった。そして同社が仲介の労をとり、大型遊園施設については泉陽興業㈱（本社大阪、山田三郎社長）が二商社を通じてハニーレイクに八機種を設置することになった。また小型乗物機とゲーム機なども設置されるが、これについてはABC商会が四百台以上の機械を納入することになっている。

ハニーレイクは敷地面積が約三百万平方㍍あり、三十万平方㍍の人造湖と各種レジャー施設、サファリ公園、ケーブルカーなどが設置される予定で、総額二百億円を超える大プロジェクトになっている。これが完成すれば中国最大のレジャーゾーンとなる。建設工事は第一期から第三期までに分けられているが、すでに一部のホテルやキャバレーなどはオープンしている。第一期は遊園施設を中心とした工事で、今年十一月中旬完了、オープンを目指している。

設置される遊園施設は、コース全長千㍍の二回転宙返り「Wループコースター」、高さ四十六㍍で九十六人乗りの観覧車、全長千六百㍍のコースを池の上に設けたジェットコースター、全長四千㍍という長いコースを走るモノレール、絶叫マシン「エンタープライズ」、メリーゴーランド、急流すべりなど八機種のほか、小型乗物機、ゲーム機（TVゲーム機、メダルゲーム機、プライズマシンなど）四百台も設置される。

ハニーレイクの経営は中国と香港の合資会社「香蜜湖遊楽発展公司」が行なうが、これにABC商会も参加し、四月に設立したABC娯楽設備技術有限公司（香港ABCレジャーシステム）が遊戯機関係のメンテナンスを担当することになっている。また同社はハニーレイクでの催事興業や広告に関する日本側窓口としての業務を行なう日中経済発展有限公司、日本人の訪中の便を図るABC旅行社有限公司もそれぞれ設立、さらに本社の資本金も増資して中国での事業展開に意欲を見せている。同社の矢作社長は「この契約に際し内外の大手数社との競合があったが、中国側は大手企業のおごりをきらい、謙虚で小回りのきく小企業のほうがよい、要は真に中国の発展を考えてくれるかどうかだとして、当社の姿勢が評価された」と語っている。

左の写真上はＡＢＣ商会・矢作氏（後列左から三人目）と泉陽・山田氏（同二人目）、深圳経済特区発展公司・孫総経理（前列左端）、深圳市・周市長（同三人目）ら。下はハニーレイク完成予想図

TVゲーム機四機種発表
タイトー新作展
OPへの安定供給の姿勢示す

上の写真はタイトー新作展の東京会場、下は大阪会場のようす

㈱タイトー（本社東京、中西昭雄社長）では同社プライベートショーを東京会場は六月二十二日に同社本社ショールームで、大阪会場は二十五日に大阪・東区の国際見本市会館でそれぞれ開き、新作TVゲーム機四機種を発表したほか、アーケードゲーム機数機種を披露した。これにオペレーターら関係業者が両会場合わせて約七百五十人が参集した。

今回発表された四機種のTVゲーム機は次のとおり。①「キックスター」＝オートバイレースがテーマで、三段階のレバーシフトを駆使するもの。②「ジャイロダイン」＝リアルなキャラクターが登場する戦争ゲーム（①②とも本号「話題のマシン」参照）。③「バギー・チャレンジ」＝3D効果のある画面でバギーを運転し、前方の光を頼りに草原や砂漠を走行していくゲームで、シットダウン式キャビネットで展示された。④「メタルソルジャー・アイザック」＝スクロール画面で地上と空中の敵を次々と撃破していく戦闘ゲーム。③④ともに八月中旬発売の予定となっている。

アーケードゲーム機はスポーツの世界選手権の試合をテーマとしたフリッパー⑤「ザ・ゲームス」（米国マイルスター社製）、バーを上げ下げして盤面の得点の付いた穴にボールを入れていく⑥「バランスボール」が披露された。このほか従来機のTVゲーム機「ビクトリアスナイン」、プライズマシン「キャンディぱっくん」も展示された。

なお（東京）会場では同社開発のAMロボットや同社扱いの「キスカラーラボシステム」を紹介したパネルも展示されるなど、同社の企業姿勢もアピールされた。同社では最近の傾向について「フリッパーの需要が少し上向いてきているようだ」とし、またプライベートショー開催について「従来は直接的に販売を目的としたものだったが、むしろ当社としてはこれほど安定供給できるという当社の姿勢を知っていただくものへと変ってきている」としている。

オペレーターの意見を求めた
調査結果製本へ
DB部会、風営法改正反対確認

JAMMAのディストリビューター部会（部会長＝川楠俊太郎氏・㈱カワクス）では六月七日に第三十八回会合を、七月六日に第三十九回会合をそれぞれ東京・永田町のTBRビルにて開いた。

第三十八回会合では風営問題の経過について日南専務から説明があり、JAMMAとしてはあくまで同法案に絶対反対の立場を貫いている旨の報告がなされた。

同会合から〝ヒット商品のその後〟について情報交換を行なうことになっていたが、これは各社のロケーション形態や立地条件に格差があり、同一レベルでの評価は難しい問題があるということで、方向を変えて、どのような商品がロケーションに求められるかについて意見交換を行なうことになった。ここで各部会員から「新製品のみをプレーする客と一機種をじっくりプレーする客がいるので、同一基準で〝良い機械〟を判断することはできない」、「ゲーム場はコミュニティスペースでもあるので、TVゲームに偏らずいろいろの商品があってよい」、「オペレーターではなくプレイヤーに受入れられる商品を供給すべきだ」などの意見が出された。このほか中小企業事業団の「需要動向調査」を基に、ディストリビューターの今後の方向性について検討することになった。

第三十九回会合は、一部修正された新風営法案が衆議院本会議で可決された当日のあわただしさのなかで開かれたもので、同会合でその報告がなされた。

昨年暮れに同部会が実施したオペレーターへのアンケート調査の結果（本紙第233号にて要約既報）について、これをまとめて製本にすることになった。その際コメントを新たに付けることになり、その内容についての案が出されたが、部会員からの意見も採り入れて練り直し、さらに風常問題についてのコメントも加えることになった。このほか最近またTVゲーム機の無断コピー品が出回っているので、注意を促す意見も出された。各社の新製品の動向について情報交換も行なった。

コナミ工業の英国子会社
平岡氏が社長に

コナミ工業㈱（本社大阪、上月景正社長）が英国に設立した子会社「コナミ・リミテッド」の代表者が決まり、同子会社が欧州市場に向けての業務をすでに進めていることが、このほど明らかになった。

米国コナミ社（本社カリフォルニア州トランス、一木宏一社長）によると英国コナミ社は五月二十五日に事務所を取得、六月一日登記し、コナミ工業の貿易課係長だった平岡賢司氏が社長に就任している。その業務内容はコナミ工業製TVゲーム機の欧州における販売促進で、同社製品の欧州市場への供給はすべて英国コナミ社が行ない、ディストリビューターを通じての供給とともに同社が直接販売も行なっていく。

最初に扱っているTVゲーム機は「タイムパイロット84」で、毎年数機種を扱っていくとしている。

所在地は次のとおり

Konami,Ltd.
Television House 269
Field End Rord,Eastcote.
Middlesex,HA4 9LS U.K.

新風営法を前提に
NAO第17回理事会で検討、枡理事は辞任に
折衝の組織づくり

日本アミューズメントオペレーター協会（本部東京、内田博会長、NAO）では七月三日、東京の霞ヶ関ビルにて第十七回理事会を開いた。

同理事会は新風営法案が「近い将来国会を通る」（内田会長）との観測を前提にしながら、新風営法が成立した後で制定される都道府県での条例などについて、その内容に関して折衝を行なうための組織作りを中心に、検討がなされた。

冒頭挨拶に立った内田会長は「NAOあるいは業界全体の組織作りについて、風営法問題にからめてどうもっていけば効果的であるかを審議していただきたい」と述べた。

続いて衆議員・地方行政委員会での審議内容について宮原常務から報告があったが、これはすでに本紙が報じているとおり新風営法案については与野党から疑問点が続出して大論議が展開されたにもかかわらず、宮原常務は「（衆議院地行委での）議事は順調に流れたと言える」、「（ゲーム場の風営化は）とり込まれたものとして質問が行なわれている程度」と報告している。

組織作りについては内田会長から、もし同法案が成立した場合の八号営業対象者とそれ以外の業者とに大きく分け、前者は都道府県別に組合を、後者は現在のNAO支部とほぼ同様の組織をそれぞれ作り、この二つの組織の上部団体として〝中央連合会〟のようなものを設けることが提案された。また真鍋副会長から八号営業対象者の組合について、とりあえず事業協同組合の形で発足させ、同法案に基づく各都道府県条例の規制緩和を求める活動を行なっていきたい、との意見が出された。

そして八号営業とそれ以外のロケーションの営業を兼ねる業者は、前述二つの組織の両方に加入することになる、と付け加えられている。

この提案に対し各理事から「今の組織を二分することはそれだけ弱体化することになりはしないか」、「福井県条例は八号営業かどうかに関係なく設置機種で規制を加えており、今後他府県でもこのような規制がなされる可能性もあるので、業界が分離したらそれに対応できない」、「JAMMAが全面反対で行動している現段階で討議すべき問題ではない」など組織を分けることで業界が分散し、その結果力が弱くなるとの懸念を訴える意見が多く出された。これに対しNAO本部は「法人格のある団体を作り都道府県と折衝することが急務であり、今は将来のことを言っている段階ではない」（真鍋副会長）として、あくまで新風営法案が成立するという前提に立っての組織作りを主張し、結局、都道府県に組合を作っていくことにNAO本部が積極的に応援していくことになり、（そういう組合を作った後の活動予定などの）「将来のこと」については今後の検討課題とされた。

そこで都道府県ごとの折衝についての具体的内容が「下位法令検討ノート」として示された。それによると、風営対象事項および風俗営業として規制事項を少なくすることと手続面の簡略化を中心に、業界を有利な方向へもっていくための要望事項が列挙されているが、その中には新風営法案の内容自体を変えない限り、条例や政令など下位法令で緩和したり簡略化したりできない要望事項も見られる。NAOはゲーム場の風営化を認めたうえで、施行面での細かい緩和を要望していくという立場をとっていると受けとれるが、一方で「風営化に全面反対は今も変わらない」（内田会長）としており、この問題に関していぜん矛盾した態度をとり続けていると指摘されている。

このほか第三回指導員養成講座（六月二十七日から三日間）の報告があった。またNAO本部のSC部会理事であった枡保氏（西日本ドリーム産業㈱前社長）の逮捕事件について「本部でその実態が把握できなかった」（宮原常務）との弁があり、同氏は「不起訴釈放となった」（同）が、理事を辞任し同社が退会したことが報告された。

このほか会員の入退会については、多数がすでに退会したと伝えられているにもかかわらず、退会社は（倒産会社を含む）五社しか報告されていない。退会五社は西日本ドリーム産業㈱のほか㈲三協娯楽、（以下は〝名簿抹消〟として）㈲オリエント海渡、㈲大栄商会、ダイサン商事㈱。また新入会員については次の六社が報告された。㈱イトウ洋行、㈱イースタンコマース、㈲寿商事、㈲マルタカ、㈱ニチレ、㈱ミヤサン。

上の写真はNAO理事会（7月3日）、下は大レ協例会（6月18日）にて

サンシャインシティで
ひかり博 開催

写真は東京・池袋の「ひかり博」入口にて

明昌が遊園地部分担当　ナムコはAMロボ出品

東京・池袋のサンシャインシティで七月七日から「'84TOKYOひかり博覧会」が盛大に開催されており、これに㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）と明昌特殊産業㈱（本社大阪、岡本昌明社長）がそれぞれ出展している。

これは東京新聞創刊百年を記念して、〝ひとと科学の対話——翔べあなたの21世紀〟をテーマとして九月二日までの五十八日間の会期で行なわれているもの。

同会場内には高度情報通信システム（INS）、グラスファイバーによる光通信、未来のホーム・エレクトロニクスなどの最新科学技術を展示するほか、商業用をはじめとするロボットなども出展されている。AMロボットではナムコの「バボット」ほか数機種が展示されている。

このほか同会場内には明昌運営による〝遊園地〟が設置されており、遊園施設をはじめアーケードコーナーやカーニバルコーナーが併設されている。

なお主催者では会期中の入場者数を八十万人に見込んでいる。（詳しくは追って紹介）

訂正
「NAO理事不起訴」実は有罪、罰金10万円

前号四めんの「福岡県警、NAO理事を逮捕」の記事中、枡保氏に対する刑事処分について重大な誤認がありましたので、次のとおり訂正します。

福岡県警防犯課によると、常習賭博ほう助の疑いで逮捕された枡保氏は「不起訴で釈放された」のではなく、「有罪、罰金十万円」とする略式命令が六月十六日に下り、七月一日に同氏が罰金を納付し、略式手続き（刑事訴訟法第四百六十一条以下）が完了したとのこと。従って、前記記事中の「事実上無罪釈放」ならびに「警察の見込み捜査が失敗」などは、事実に反することになる。

枡保氏は、現職のNAO理事でいた段階で行なった行為について、「罰金十万円」を支払わねばならぬことをしていたことになる。このことにより、NAOは単に枡氏の退任や退会で済む問題でなく、NAOの在り方として責任が問われるのではないか、と指摘されている。

大レ協6月例会で
新役員陣を発表
大阪健娯組合ではNAOと対決

大阪レジャー機器協（事務局大阪、峯久理事長）では六月十八日、大阪・森の宮の青少年会館にて六月例会を開き、五月総会で理事長指名となっていた役員を次のとおり発表した（副理事長以外は全員新任）。副理事長＝田中熊雄氏、専務理事＝曽久雄氏、理事＝道風敏明氏、小林晋氏、監事＝松永二郎氏。

このほか①大阪府青少年条例に対応し健全娯楽に徹するための同組合自主規制案が検討された。②大阪健全娯楽業組合（仮称）は府下の業者団体らが平等の立場で設立に協力することになっていたのを、いつの間にかNAOが主体となっていることに大レ協が反対し、結局白紙に戻したうえで準備を進めていくことになったとの報告がなされた。

特許・実用新案出願公告・公開
（6月30日～7月14日）

特許庁に出願された特許および実用新案の公告ないし公開の最新分でAM業界関連のものは次のとおり。記事内容は、公告／公開の日付、発明／考案の名称、出願人、公告／公開番号、出願番号の順に掲載。なお㊝は審査請求のあったものを示している。具体的な内容については、各地の発明協会などにお問い合わせ下さい。

特許出願公開

七月七日付＝「ハミルトン・ルート・ゲーム」、佐藤宏希（東京）、公開118182、出願57—228481。「テレビゲーム装置」、㈱リコー（東京）、公開118184、出願57—234473。「ゲーム装置」、シャープ㈱（大阪）、公開118185、出願57—232223。

七月十一日付＝「テレビゲーム装置」、データイースト㈱（東京）、公開120184、出願57—233974。

実用新案出願公開

七月六日付＝「回転式ぶらんこ」、明昌特殊産業㈱（大阪）、公開㊝100487、出願57—141286。

七月十四日付＝「遊戯装置」、任天堂㈱（京都）、公開105180、出願57—201863。

アイレム10周年迎え
記念式典。高嶋社長は新分野の意欲示す挨拶

アイレム㈱（本社大阪府松原市、高嶋哲社長）では六月十六日、大阪・東区の大阪コクサイホテルにて、同社創立十周年の記念式典を開いた。

これは同社が内輪で創立十周年を祝うために開いたもので、少数の来賓のほかは同社の全国の営業所から約二百六十名の社員が参集。来賓は主な取引先や銀行関係と、AM業界から日本アミューズメント・オペレーター協会（NAO）の内田会長、日本アミューズメントマシン工業協会（JAMMA）の福田副会長、アミューズメント通信社の赤木社主の三氏が出席した。

式典はまず高嶋社長が挨拶に立ち、同社創立以来の経歴を語った。同社は辻本憲三氏（現㈱カプコン社長）が子ども用機械のオペレーターとして昭和四十九年七月にIPM㈱（同社旧社名）を設立、五十二年に㈱ナナオと提携しいち早くTVゲーム機に着手、翌年全国に営業所（二十三ヵ所）網を拡大しほぼ現在の体制となった。五十四年社名を変更しアイレム㈱となり、同社はナナオグループの一員として同社の開発力とナナオの生産力とがあいまって、短期間に大きな発展を遂げてきている。同社の今後の方針について高嶋社長は「厳しい環境下にあるが、〝遊び〟はなくならない。今後も遊びを提供し続けていきたい。そしてゲームコーナーも展開するとともに、営業だけでなく販売も強化する。さらに新しい商品分野にも進出し、コンピューターの開発についてもまだ世間にはないものを来年には発表する予定になっている。そのためにも新しい遊びを開発していく」と述べ、①社員、②客に満足してもらえる会社、③地域社会に貢献できる会社、④強力な会社——を四原則として進めていきたいとしている。

来賓の祝辞の中でNAOの内田会長は「十年間の発展ぶりは驚異的であり、これはAM業界における功績でもある」と述べた。またJAMMAの福田副会長は中村会長の代理として出席し「多くの困難を全社員が一丸となって克服してきた」ことを讃えた。

この後、同社発展に貢献してきたとして㈱ナナオのAM機器事業部に感謝状が贈られ、続いて社員の表彰に移った。同社ヒットゲーム「ムーンパトロール」を開発した西山氏と開発部企画課が業績貢献賞として表彰されたのをはじめ、勤続功労賞（五人）、優良社員賞（五人）、ゲームアイデア賞（五人）ほか五年皆勤賞など合計六十八人と一課に表彰状が贈られた。

最後に十周年を機に今後の同社の指針とすべく社内で募られていたスローガンとテーマの発表があった。百四十点の応募の中から選ばれたのは、スローガンとして「フリーシンカー・アイレム」、テーマは「アイレムの目は遊びの進化をみつめ、アイレムの手はよろこびの空間を拡げ、アイレムの心はゆとりのある未来を創る」というもので、この作成者二人も表彰された。

上の写真（左から）アイレム高嶋社長、来賓挨拶する内田氏、福田氏

アイレム創立10周年記念式典の会場のようす

大阪帆布と遊園施設の業者で
友永勝氏の叙勲受賞を祝う宴会

㈱大阪テント（本社大阪）の友永勝社長がさきほど産業功労者として勲五等瑞宝賞を授与されたが（本紙第238号既報）、同氏に関係の深い人たちが世話人となって七月四日、大阪のロイヤルホテルにて「友永勝氏叙勲受章を祝う会」が開かれた。これには同社が所属している大阪府帆布製品工業組合と全日本遊園施設協会の各会員、ならびに同社の取引先など関係者らが多数出席し、同氏の受賞を祝った。

祝宴に先立って同氏の経歴紹介があり、大阪府帆布製品工業組合の岡本公生理事長ら五名の来賓の祝辞が行なわれた。全日本遊園施設協会からは大倉治副会長が会長代理として祝辞を述べた。各来賓の祝辞は一様に友永氏の功績とともに、とくに妻の要子夫人の内助の功をたたえた。このあと同氏の孫たち三人から花束の贈呈が行なわれた。

お礼の挨拶に立った友永氏は「受賞したからといって第二の人生を歩むという意識はなく、私はこれまでどおりの姿勢で進んでいく。ただ天皇陛下にお目にかかった時、陛下が言われた『今後、健康に留意して社会のためにご協力を希望する』とのお言葉をよくわきまえて、これからの行動をとっていきたい」と述べた後、祝宴は余興などを交えながらなごやかに進められた。

友永勝氏叙勲受章を祝う会にて、上の写真は祝辞を述べるJAPEAの大倉治副会長（左）と友永勝氏夫妻。下の写真はパーティーのようす

"Voice" 連載の特集記事まとめ

ナムコ単行本に

PHP 研究所発行、7月上旬発売

(株)ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）を紹介した「超発想集団ナムコ」と題する本が、PHP研究所から七月上旬発行された。

この本は同研究所発行の月刊誌「Voice」の三月号から五月号まで連載された「ソフト制覇に賭ける〃ナムコ〃躍進の秘密」をまとめたもので、全部で四章の構成になっている。著者は毎日新聞社編集委員の前野和久氏。

内容は中村社長の生い立ちから現在のナムコの姿までを二百十二ページにわたって紹介している。その間の経過について中村社長を中心に、社員二人と木馬二台でスタートした中村製作所の業務、「アタリ・ジャパン」の買収とそのことによるTVゲーム機市場への本格的参入、女性客を呼び込んでTVゲーム機市場を拡大した「パックマン」の開発、コピー業者への徹底的対応、AMロボットの開発などが、社員の発言や苦労話、エピソードを交えながら詳しく述べられており、AM業界のひとつの流れを知るうえでも興味深い内容となっている。

著者は日本のメディア分野をカバーしている新聞記者であり、ナムコにスポットを当てた理由として同氏は「この三十年にわたるナムコの経営方針を見ると、ニューメディア社会の先取りをした経営の連続だったと言えよう。必ずやってくるニューメディア社会における企業の経営方針の指標のひとつとして、昭和五十九年初頭におけるナムコの実情を報告して、ニューメディア時代にどう対処すべきかを知るひとつのご参考に供したいと思う」と述べており、この本の副題には「ニューメディア時代先取り企業の研究」とある。最後に著者は中村社長の目指す〃第四次・第五次産業〃への構想を高く評価し、「二十一世紀は精神性の時代となり、産業構造も〃人間の心〃の領域により深く踏み込むものへと変化してゆくに違いない」と述べ、ナムコを〃精神性の時代への旗手〃として今後の同社の企業活動に大きな期待を寄せて締めくくっている。

単行本「超発想集団ナムコ」の表紙

エスコ貿易が役員異動

中山隼雄氏も社長

森氏とあわせ2人社長制に

専業ディストリビューター、(株)エスコ貿易（本社東京、森健次郎社長）は(株)セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）の子会社であるが、先ほどのセガ社の資本異動に続きエスコ貿易でも大幅な異動が行なわれたことが、このほど明らかになった。

これはエスコ貿易の定時株主総会と引続き行なわれた取締役会（六月十九日）において決まったもの。それによるとエスコ貿易の創設者でありセガ社に転出していたセガ社の中山隼雄社長が、セガ社代表を兼ねながら再びエスコ貿易の社長となった。これによりエスコ貿易は二社長制となったが、その内わけは中山隼雄氏が単独代表、森健次郎氏が共同代表となっている。また元セガ社の営業担当取締役だった中山孝蔵氏はセガ社を退任していたが、今回エスコ貿易の常務として復活した。

同社新役員態勢は次のとおり。

代表取締役社長＝中山隼雄氏（新任、セガ社）、森健次郎氏。常務取締役＝中山孝蔵氏（新任、元セガ社）。取締役（非常勤）＝駒井徳造氏（セガ社）、湯川英一氏（ＣＳＫ）。監査役＝福田彊氏。

元セガ社の三宅氏

独立して新会社を設立

元セガ社の営業事業本部長の三宅敏弘氏は、今春同社を退職していたが、このほど(株)ミヤケを設立し、新たにオペレーターとして発足したことを明らかにした。新会社の所在地などは次のとおり。

(株)ミヤケ＝東京都東村山市青葉町二の十二の十一、☎（〇四二三）九一―七九八〇、三宅敏弘社長。

事務所移転

三珠産業(株)＝青森県弘前市大字外崎字富岡一三一の一、☎（〇一七二）二七―一八七一、稲垣吉晴社長。

(有)アミューズメント商会＝茨城県日立市末広町三の十九の十、☎（〇二九四）三二―一五三三、小沼弘志社長。

ロジテック(株)・企画部＝東京都千代田区外神田二の十五の二、新神田ビル、☎二五一―七四四一、三沢憲夫社長（企画部のみ移転）。

論潮

区別できるG機

警察庁は「警察白書」を作るに当たり、「現金が出てくる本来的な賭博機とそうでない遊技機」を区別するため、五十七年版から軌道修正した、としているが、では最も新しい「警察白書」五十八年版にある次の記述の意味はどう解釈できるだろうか。

――最近、IC等電子応用部品の普及に伴い、特にゲームセンター等にポーカー式テレビゲーム機が導入され、これを利用した賭博事犯が大幅に増加した。（……）ゲームセンター等に設置された遊技機は、54年ごろはインベーダゲーム機等技術介入性のある遊技機が主流を占めていたが、56年後半ごろからポーカーゲーム機等技術介入性のない遊技機が設置されるようになり、これが全国的に急激な広がりをみせた。――

ここでは明らかに、ゲーム機には技術介入性のある健全機と、技術介入性のない不健全機とが区別されている。軌道修正などなく、ただ従来あった警察白書の記述「スロットマシン、ルーレット等のギャンブルマシン云々」が省略されているだけである。法案作成者たちはギャンブル機の実態について研究しているのかどうかさえ疑わしい。

先の五十八年版の記述も、実態からかけ離れている。もし修正可能なら「従来のスロットマシンなどに加え、新しいタイプのギャンブル機が、ゲーム喫茶などに設置されるようになり、56年ごろからこれが急激な広がりを見せた」ということになるだろう。新しいタイプのギャンブルマシンとは（従来のスロットマシン、ビンゴにも例があるが）現金と換算しうるクレジットをもとに、それで賭けごとを行ない、勝敗の結果クレジットが残れば現金と交換するという方法を前提とした機械である。

取締り当局である警察庁がこうした賭博事犯について知らないとするならば、これはとんでもない話である。賭博とは無縁な健全AM機の運営は風営化する根拠が全然ないのではないか。

資料

下位法令の委任事項

衆議院・地方行政委員会の六月二十八日の会合で配付された「風営法改正に伴なう下位法令の規定見込事項」などの資料のうち主なものを以下に掲載する。これらの資料は法案作成に当った警察庁が作成し、上記委員会で配付したものだが、警察庁が通産省ら関係省庁と交わしている「覚書」といくつか矛盾する点がある。例えばNAOが明らかにしたところによれば、「営業時間の制限」で条例で定めるものは「休日、休日前日、祝日」などかなり広げられており週二日以上は午前〇時以後も営業できるとしているが、この資料では年二日程度で全然異なる。細かく検討すればいくらでも矛盾点が出てくる、と指摘されている。（編集部）

① 風営法改正に伴う下位法令の規定見込事項

第二条第一項第五号（規則）＝現行の規定と同様の測定方法を予定している。

第二条第一項第八号（規則）＝遊技の結果が表示され、又は勝負が明らかとなるスロットマシン、その他のメダルゲーム機、テレビゲーム機などを予定している。

第二条第一項第八号（政令）＝旅館業等の施設で、店舗とはいえず、しかも、容易に見通せるものを予定している。

第二条第四項第二号（政令）＝ストリップ劇場、のぞき劇場、個室ヌードなどを予定している。

第二条第四項第三号（政令：施設を定めるもの）＝一定規模以上の食堂を有しないものなど、客同士又は営業者と客が顔をあわせる可能性の低い施設を予定している。

第二条第四項第三号（政令：構造、設備を定めるもの）＝自動車の車庫が個室に接続しているもの、振動ベッド、回転ベッドを有するものなど異性を同伴する客の宿泊、休憩に用いられる典型的なものを予定している。

第二条第四項第四号（政令）＝ビニ本、大人のおもちゃなどを予定している。

第二条第四項第五号（政令）＝個室マッサージを予定している。

第三条第四項（条例）＝現行の規定と同様に地方税法第十五条第一項の規定による徴収猶予を受けている場合などが考えられる。

第四条第一項第三号、第七条第三項（規則）＝傷害、常習賭博、覚せい剤所持、売春防止法違反などを予定している。

第四条第二項第一号（規則）＝現行の規定と同様に客室、踊り場の面積、客席の見通し、必要な防音装置などを予定している。

第四条第二項第二号（政令、条例）＝現行の規定と同様に学校等から一定の距離以内の場所、住居地域などを予定している。

第四条第三項（政令）＝アレンジボール遊技機、雀球遊技機、回胴式遊技機など遊技の結果に応じて賞品を提供するものを予定している。

第四条第三項（規則）＝偶然性と技術性の調和がとれていないことなどを予定している。

第九条第一項（府令）＝構造設備の増築、改築に至らない程度の部分的な腐朽、破損箇所の修理などを予定している。

第十三条第一項（条例）＝クリスマスイブ、大晦日などが考えられる。

第十三条第二項（政令、条例）＝朝及び午後十一時以降の営業時間を制限し得ることを予定している。

第十四条、第三十二条第二項（規則：測定方法）＝現行の規定と同様の測定方法を予定している。

第十四条、第三十二条第二項（規則：数値）＝現行の規定と同様に十ルクス又は二十ルクス程度の数値を予定している。

第十五条、第三十二条第二項（政令、条例）＝騒音、振動の測定方法、数値を予定している。

第十七条（規則：料金の種類）＝飲食料金、遊技料金、サービス料金などを予定している。

第十八条（規則：ダンス教授所の基準）＝ダンス教師の要件、ダンス教師が常に指導するものであることなどを予定している。

第十九条（規則）＝現行規定と同様に賞品の価格の最高限度、遊技料金、賞品の提供は営業所内の賞品交換所で交換することなどを予定している。

第二十条第三項（政令）＝ぱちんこ遊技機、アレンジボール遊技機、雀球遊技機、回胴式遊技機などを予定している。

第二十条第三項（規則）＝著しく射幸心をそそるおそれのあるものとならないよう遊技球の発射速度、一回の入賞当たりの賞品球の個数などを予定している。

第二十条第八項（規則、条例）＝手数料の額、納付手続を予定している。

第二十条第十項（府令）＝遊技機の軽微な変更を予定している。

第二十条第十一項（規則）＝型式の検定の申請手続、指定試験機関の業務の実施方法などを予定している。

第二十一条（条例）＝地域の実情に応じて卑わいな各種の行為をしないことなどが考えられる。

第二十三条第一項（政令）＝アレンジボール遊技機、雀球遊技機、回動式遊技機などにより遊技をさせる営業を予定している。

第二十四条第三項（規則）＝構造設備の維持点検、従業者名簿の管理などを予定している。

第二十四条第六項（規則）＝講習内容（法令講習等）などを予定している。

第二十七条第一項第四号（府令）＝法人の役員の氏名、住所などを予定している。

第二十七条第二項（府令）＝第二十七条第一項各号の事項などを予定している。

第二十八条第一項（条例）＝病院等が考えられる。

第二十八条第二項（条例）＝地域の実情に応じた地域を定めることとなると考えられる。

第二十八条第四項（政令、条例：時間規制）＝営業禁止区域内では一般的に、同区域外では地域を限るなどを予定している。

第二十八条第四項（規則）＝当面は規定見込事項がない。

第三十条第一項（政令）＝改正法案第四条第一項第二号に列挙する罪に当たる行為などを予定している。

第三十二条第一項第一号（規則）＝現行の規定と同様に客室の面積、客席の見通し、必要な防音装置等を予定している。

第三十二条第三項（規則）＝専ら主食を提供する飲食店でゲーム機を備えていないものなど、午後十時以後の営業でも少年の健全な育成に及ぼす影響の少ないものを予定している。

第三十三条第二項（府令）＝構造設備の軽微な変更などを予定している。

第三十三条第三項（府令）＝住民票の写し、法人の定款などを予定している。

第三十三条第4項（政令、条例）＝住居地域などにおいて禁止することができることとを予定している。

第三十六条（府令）＝性別、生年月日などの必要な事項を予定している。

第三十八条第二項（規則）＝少年又は保護者からの相談に応ずることなどを予定している。

第三十八条第六項（規則）＝少年指導委員の委嘱手続などを予定している。

第三十九条第七項、第四十条第三項（規則）＝報告事項、指定の解除手続などを予定している。

第四十三条（政令）＝手数料の額を予定している。

第四十四条（府令：届出事項）＝代表者の氏名、成立年月日などを予定している。

第四十五条（政令）＝全国風俗環境浄化協会の指定の申出の受理などを予定している。

第四十六条（政令）＝道公安委員会の権限に属する事務のうち公安委員会規則を制定する事務などを除いた事務を予定している。

第四十八条（規則）＝実施手続などを予定している。

（注）

1 「府令」：総理府令、「規則」：国家公安委員会規則

2 以下の規定は、手続や書類の記載事項、様式などであるので割愛している。

(1) 手続：第五条第二項、第三項（規則）、第七条第一項（規則）、第九条第一項（規則）、第二十条第二項、第五項、第十項（規則）、第三十一条第一項、第二項、第三項（規則）、第四十三条（条例）、第四十四条（府令）

(2) 書類の記載事項、添付書類：第五項第一項（府令）、第九条第三項（府令）、第二十条第十項（府令）、第三十三条第二項（府令）

(3) 様式、表示方法等：第十七条（規則）、第十八条（規則）、第二十八条第六項（規則）、第三十一条第一項（府令）、第三十六条（規則）

(4) 経過措置：第四十七条、附則第一条（政令）

② 風営法改正案の営業別の概要

はじめに

少年非行は、昭和五十五年以来四年連続して戦後最悪の記録を更新しており、また、大人が少年少女を食い物にする「少年の福祉を害する犯罪」も、昭和五十八年には被疑者数、被害者数ともに戦後最悪を記録しているが、その誘因としては、あからさまに性を売り物とする営業等善良の風俗及び少年の健全な育成の上から問題の多い営業が、法的に野放しのまま放置されているということが挙げられる。このため、警察としても、善良の風俗を保持し、少年の健全な育成に障害を及ぼす行為を防止するため、風俗環境の面からの対策として、風営法の改正を早急に行なう必要があると考えている。

しかし、現行の風営法は、戦前庁府県令により規制されていた事項を、その廃止に伴い、戦後急拠法律により根拠付ける必要があったため制定されたものであり、これらの問題営業についての規制が行われていないばかりか、許可の要件や遵守事項等を条例事項とし、遵守事項違反の全てを直接罰則で担保することとしている等のため、営業者や客に不便を生じさせたり、過重な負担となっている面もあり、昭和三十九年の衆議院地方行政委員会でも、「現行法体系の欠陥を根本的に再検討し、特に重要な規

制事項については、これを法律又は政令に定めることとする等、全般的に整備する必要がある。」との附帯決議がなされているところである。そこで、今回の改正においては、性を売り物とする営業等を規制することとするほか、目的規定を新設する等法体系の整備を図り、更に、従来条例事項としていた規定についても、その整備や見直しを図ることとしたものである。

1 風俗関連営業に関する改正

(1) 現行の風営法においても、個室付浴場について地域規制及び行政処分の規定が、モーテルについて地域規制の規定がそれぞれ設けられているが、今回の改正においては、これに現在問題となっているストリップ劇場、のぞき劇場、ラブホテル、類似モーテル、アダルトショップその他の性風俗に関係する営業を加え、風俗関連営業として規制することとする。（第二条第四項）

なお、

① ラブホテル、モーテルの規制については、専ら異性を同伴する客の宿泊、休憩の用に供する政令で定める施設で、かつ、一定の構造又は設備（個室に接続する車庫、振動ベッド、鏡張りの寝室等）を有するものに限り、一般の旅館は対象としないように配慮している。（第二条第四項第三号）

② 成人映画館については、業界挙げての自主規制の強化や青保条例による規制の状況を見守り、法規制の対象としないこととする。（第二条第四項第二号）

(2) 風俗関連営業全般についての規制事項

① 風俗関連営業の実態を把握するため、届出制を導入する。（第二十七条）

② 学校等から一定の距離にある区域や、条例で定める地域では、営業を禁止することとする。ただし、現に営業を営み、かつ、既に届出をしている者については、既得権保護の観点から、その営業を認めることとする（現在は、個室付浴場及びモーテルについて地域規制の規定がある。）。（第二十八条）

③ 年少者の立入りや従業者等を禁止し、少年の健全な育成に障害を及ぼす行為を防止する。（第二十八条）

④ 卑わいな看板等に対処するため、広告・宣伝の規制を設ける。（第二十八条）

⑤ 善良の風俗の保持に必要な限度で、条例により、深夜における営業時間規制ができることとする（ただし、ラブホテル、モーテルについての営業時間規制は行わない。）。（第二十八条）

⑥ 善良の風俗等を害するような一定の不正行為があった場合には、八月以内の営業の停止処分や営業廃止処分（営業所が営業禁止区域にあるときに限る。）を課すこととし、軽微な違反については指示処分で対処する等行政処分の規定を整備する（現在は、個室付浴場及びモーテルについて行政処分の規定がある。）。（第二十九・三十条）

⑦ 行政処分の実効性を担保するため、標章のはり付けの規定を設ける。（第三十一条）

2 風俗営業（許可対象営業）に関する改正

(1) 風俗営業全般に共通の改正事項

① 風俗営業については、法の題名から「取締」を削除するとともに、その業務の適正化を通じてその健全化に資するものであることを、目的規定で明らかにして、取締りの対象であるかのような誤解を生じないようにする。（第一条）

② 現在条例事項として規定されている許可の基準や遵守事項のうち、基本的なものを法律事項として規定することとし、営業地域の制限、騒音規制等を従来どおり条例事項とする等の整備を図る。

③ 覚せい剤中毒者、暴力団員等を新たに欠格事由に加えるとともに、管理者の制度を整備すること等により、風俗営業の健全化を図る。（第四条第一項・第二十四条等）

④ 許可申請手続の簡素化を図り、業者に過度の負担とならないようにする。（第五条）

⑤ 現在は、相続の場合も「新規」許可となり、業者に相当の負担となっているので、相続人の営業の承継を承認事項とすることによりその負担の軽減を図る。（第七条）

⑥ 現在全て直接罰則に係らしめている遵守事項についての整理を行うとともに、その多くを行政措置により担保することとし、業界の自主的な健全化の努力を促進する。

⑦ 現在午後十一時までとされている営業時間を原則として午前〇時までとし、営業時間を延長する。（第十三条）

⑧ 営業方法の変化に伴い、新たに広告・宣伝や振動の規制を行う。（第十五・十六条）

⑨ 遵守事項については、現在と同様に地域の実情に応じて必要なものを条例で追加できることとする。（第二十一条）

(2) 業態別の改正事項

① キャバレー、カフェー、料理店等については、「接待」の定義を明定することとする。（第二条第三項）

② パチンコ屋等については、現在と同様に現金を賞品として提供すること、賞品を買い取ること等を規制するとともに、現在事実行為として各都道府県でそれぞれ行われている遊技機の型式の承認を制度化してその試験手続の合理化を図り、業者の負担を軽減する。（第十九・二十・二十三条）

③ ゲーム機賭博の温床や少年のたまり場として問題となっているゲームセンター等のうち必要なものを新たに風俗営業として許可制を採るとともに、賞品の提供を禁止する等の措置を採り、その健全化を図る。ただし、旅館やショッピングセンターにおいて店舗に該当せずに、しかも、開放された状態で営んでいるものについては、許可を要しないものとする。（第二条第一項第八号等）

④ 現在許可対象営業には年少者（十八歳未満の少年少女）を立ち入らせないこととしているが、ゲームセンター等や一定の要件を満たすダンス教授所については、その必要性も首肯されるので、午後十時まで年少者を立ち入らせても良いこととする。（第二十二条）

3 深夜飲食店営業等に関する改正

① 現在、主として酒の店や主として喫茶の店については、午前〇時以降その営業が禁止されているが、今回の改正では、これらの営業についても原則として、深夜の営業を認めることとする。ただし、接待行為が行われやすく、また、酔客の騒ぎやすい深夜バー、スナック等については、届出制を採るとともに、条例により住居地域程度の範囲内では営業することを禁止できることとし、善良の風俗や清浄な風俗環境が害されることがないように配慮している。（第三十三条）

② 現在条例により定められ、しかも、全て直接罰則に係らしめている遵守事項を整理し、必要なもののみについて法律事項として明定するとともに、その多くを行政措置で担保することとし、必要最小限の規制にとどめる。（第三十二条）

③ 少年非行の悪化等に対処するため、飲食店に対する年少者の立入らせ、従業についての規制を、午後十時以降（現在は、午後十一時以降）行うこととする。なお、少年の健全な育成に支障の少ない飲食店については、現行の規定どおり、年少者の立入り及び従業を許容することとする。（第三十二条）

④ 現在と同様に、飲食店において無許可の接待等善良の風俗等を害するような法令違反行為が行われた場合には、指示処分や営業の停止ができることとする。（第三十四条）

4 その他

① 営業の実態を把握し従業者の保護等に資するため、現在風俗営業者が備え付けることとされている従業者名簿等を風俗関連営業を営む者及び深夜において飲食店営業を営む者も備え付けるものとする。（第三十六条）

② 現在風俗営業及び深夜飲食店について認められている警察官の立入りの規定を整備し、新たに風俗関連営業をその対象に加え、また、犯罪捜査のために認められると解してはならないことを明確にし、更に、プライバシー保護の見地から現に客のいる個室等には立ち入れないこととしている。（第三十七条）

③ 風営法改正案における法律と条例との関係

1 現行法の問題点

現行風営法において条例事項としているものを見ると、交通・通信の発達により風俗の態様に地域差が少なくなっているにもかかわらず、例えば、風俗営業に関する人的な許可の基準や構造・設備などは各都道府県によって規定内容が異なり、また、微に入り細をうがった規制がなされているものもあり、営業者や利用者にとって不便又は不公平なものが見られる。

（例）

(1) 風俗に関する罪を犯してからの欠格期間が、広島県では三年だが、隣県の岡山、山口は一年であり、福岡は二年である（条例基準は三年。）。

(2) キャバレーなどの客室の面積をほとんどの県では「六十六平方㍍以上」としているが、愛媛では「九十九平方㍍以上」としている（条例基準は六十六平方㍍以上。）。

(3) 幾つかの県においては、売上競争の禁止、従業者負担による制服着装の禁止等の規制を行っている。

2 改正の考え方

今回の改正においては、現行法で条例事項とされているものの見直しを行い、全国的に斉一に定めることが適当な事項については国の法令で、都道府県が地域の実情に応じて自主的に判断して定めることが適当な事項については条例で、それぞれ次のように定めることとしている。

(1) 全国的に斉一化するのが適当と考えている事項

○ 営業許可の手続等（第三条、第五条）

○ 風俗営業者の資格（第四条第一項）

○ 風俗営業の営業所の構造設備（第四条第二項第一号）

○ 風俗営業の営業時間の制限（ただし、条例で変更できる。第十三条）

○ 風俗営業者の遵守事項（ただし、条例で追加できる。第三章）

○ 深夜飲食店の営業者の遵守事項（第三十二条）

○ 深夜飲食店の営業所の構造設備（第三十二条第一項第一号）

(2) 条例事項として地域の実情に応じて定めるのが適当と考えている事項

○ 娯楽施設利用税滞納者の許可不更新の例外（第三条第四項）

○ 風俗営業の営業場所の制限（第四条第二項第二号）

○ 風俗営業の騒音・振動の規制値（第十五条）

○ 風俗関連営業の距離制限の基準（第二十八条第一項）

○ 風俗関連営業の営業場所の制限（第二十八条第二項）

○ 風俗関連営業の営業時間の制限（第二十八条第四項）

○ 深夜飲食店の営業場所の制限（第三十三条第二項）

○ 深夜飲食店の騒音・振動の規制値（第三十三条第二項、第十五条）

○ 手数料の徴収手続（第四十三条。第二十条の八参照。）

なお、(1)の風俗営業の営業時間の制限、風俗営業者の遵守事項に関しては、地域の実情に応じて条例に定めうる。

全国市街地ゲーム場

オペレーションの実態とオペレーターの意見

東京・渋谷2

第2回

前回は渋谷その一として渋谷駅西側に位置する渋谷センター街を中心に宇田川町にあるゲーム場を紹介したが、この界隈は渋谷でも最も賑わった繁華街であり、ほとんどのゲーム場では比較的安定した運営を行なっているようだ。今回は渋谷その二と題してこれら以外の渋谷駅周辺にあるロケにスポットを当てて紹介することにする。

現在宇田川町を除くと、渋谷駅周辺にはSC関係のロケを含め約十軒のゲーム場が運営されている。またそれらの大半のロケは、宮益坂、道玄坂、明治通り、神宮通りなどの通りに面して点在しているが、井の頭線渋谷駅周辺にも四店のゲーム場が運営を行なっている。この二、三年前と比較すると、個々のゲーム場についていては多少の変動が見られるが、ゲーム場数はほとんど変わっていないようだ。

渋谷駅の北側には国鉄山手線に沿って細長い形をした宮下公園がある。この公園はこの辺りにある唯一の公共スペースで、狭いながらも噴水や遊び場などがあり、緑も豊かで街を歩く人の憩いの場となっている。同公園に通じる明治通りに面してボウリング場を中心とするレジャービル「東口会館」があり、この会館の中には㈱セガ・エンタープライゼスと㈱タイトーの運営によるロケが設置されている。

「スペースシップ」は、それまで東口会館の五階にあったものを同会館工事のため一階のフロアに移して営業しているもの。同店のフロアは約七百平方㍍もあり、SCロケを除くとこの界隈では最も広いゲーム場である。ネットを使って店内を大きく二つに分け、全体のほぼ七割のフロアにゲーム機を設置して、残りのスペースには卓球台を八台並べている。設置機械は約六十台のTVゲーム機のほかメダルゲーム機八台、フリッパー五台、その他アーケード機数台、計約百台となっている。

同店の島田支配人は「会館工事のため来年の春ごろまでは一階フロアでの営業になるようだ。五階での営業に比べると売り上げは倍近くに伸びている。以前はボウリングを目的に来た人が待ち時間などにTVゲーム機で遊んでいたようだが、現在ではゲームを目的に当店に来るプレイヤーがかなり増えている。場所的には渋谷センター街などの一角に比べると必ずしも恵まれているとは言えないだろう。客層としては主に学生や若いサラリーマンが多いようだ。またボウリングを楽しみに当会館へ来る女性客も多いことから他の店に比べるとかなり女性の姿が目立っている。日曜日などはもちろんだが、天候の悪い日はとくに客の入りがよく終日賑わっている」と同店の活況ぶりの程を語る。また機械のレイアウト面などについて同氏は「歩きやすいようにまず通路部分を十分にとり、その上でプレイヤーがゆったりと遊べるように機械を配置している。設置する機械は新製品はもちろんだが、古いゲーム機でも人気のあったものを数多く置くようにしている。とくに女性客は単純な操作しやすいゲームを好むようだ。卓球台は三十分四百円で貸し出しているが、卓球人口は以外に多く順番待ちの人が出るほど利用されている」と述べる。さらに同氏は「当店に遊びに来る小、中学生は少ないけれども、従業員に対しては常に子どもの動きに十分注意するように指導している。現在店内で使用している照明は工事の時に手違いがあり計画していたものより少し暗くなってしまったが、これからは改善してより明るいゲーム場にしていきたい」と同店の健全性を述べる。なお同社では一階の「スペースシップ」のほかにも、同会館の三階と六階のボウリング場に併設したゲームコーナーにTVゲーム機を中心に三十数台のゲーム機を設置している。

上の写真は東口会館1階で運営を行なう「スペースシップ」の店内。この界隈では最も広いフロアのゲーム場でゆったり遊べるようにレイアウトされている。下の写真は同店の島田晴夫支配人

上の写真はボウリング場に併設している「東口会館ゲームコーナー」

また同会館の地下、四階、六階の三つのフロアにはタイトー運営による「東口会館ゲームコーナー」があり、それぞれテーブル型TVゲーム機を中心に合わせて約四十台を設置している。同店の運営に当る同社渋谷事業所の高野所長は「東口会館はボウリング場、ビリヤード、喫茶店などを中心とするレジャービルだが、メインとなるボウリング場の利用客数がここ数年減少気味となっている。当コーナーはボーリング場に併設して設けられているため、ボウリング客の減少が売り上げにかなり影響しているようだ。今後はボウリング客をもっと集めてビル全体に活気を取り戻すようにしなければならないだろう。そのために当会館関係者全員の協力と努力が必要である」と今後の方向を述べる。

上の写真はメダルゲーム機に重点を置いている「ゲームファンタジア渋谷」のようす。右上の写真は夜になると電飾が映える同店の店頭部分

ミドリヤ6階で運営される「東京ホリデーボウルゲームコーナー」。ボウリング場の集客数によって売り上げもかなり変わるようだ

"飽和状態"のゲーム場

渋谷駅から東に向かって宮益坂があるが、この坂は渋谷では最も古くから開けていた繁華街で、永い歴史を持った店が多い。一方、この坂は近くの青山学院などへの通学路にもなっており、若者向けも多くあり、新旧が同居した街並みになっている。

「渋谷ラスベガス」はこの宮益坂に面しての運営。店内は約百平方㍍の細長いフロアになっており、テーブル型TVゲーム機を中心に約七十台のアーケード機を設置している。入口部分から店内奥まで一本の通路を設け、細長い店内を有効に利用できるように機械をレイアウトしている。店内の装飾については壁などに映画などのポスターを貼るぐらいで、比較的落ち着いた雰囲気になっている。同店の小野マネージャーは「学生などの通行客も多く場所的にはまあ恵まれているのではないか。学生客のほか若いサラリーマンの固定客も多く、なかには一日に五回もやってきて寸時を惜しんでプレイしている人もいる」と語る。

渋谷駅から北に伸びる神宮通りに面して「ゲームファンタジア渋谷」がある。この一帯は現在建て替え工事中で、同店も八月末で閉店されるとのこと。同店は約百平方㍍のフロアにメダルゲーム機約三十台（うち大型機四台）とTVゲーム機十数台、計四十数台を設置している。同店は㈱シグマの運営で、前回紹介した「ビンゴイン渋谷」店

深夜までサラリーマンや学生で賑わう「ファンゲームエドヤ」の店頭

井の頭線渋谷駅のホーム下で営業を行なう「ゲームラセーヌ」の店頭

AMマシン全盛の渋谷

と同様にメダルゲームを主体とした運営を行なっている。「ビンゴイン」はメダルゲーム機のみを設置していたため十八歳未満の青少年を入場禁止にしていたが、当店ではアーケード機も設置しているため青少年も入場できるようになっている。しかしながら青少年に対しては十分な配慮を払っており、夜六時になると十八歳未満の青少年に対して家路に着くように店内アナウンスを使って呼びかけている。また同様に十時には二十歳未満の者に対する呼びかけを行なっている。

渋谷駅西側には道玄坂があるが、この坂はかつては渋谷のメインストリートであった。しかしパルコなどの出現により公園通りに人気が移り、ちょっと寂しい時期もあったが、坂の入口にファッションビル１０９ができてからはそのイメージを一新しており、また往年の人並みを取り戻そうとしている。

上の写真は「ゲームシティーグッド」の店頭のようす。1階と2階での運営でテーブル型TVゲーム機を中心に設置している

右上の写真は「東急文化会館ゲームコーナー」のようす。上の写真はゲーム場には管理者の常駐が必要だと指摘する遊間武雄店長

「東京ホリデーボウルゲームコーナー」はこの道玄坂に面したミドリヤ六階での運営。以前はシグマの運営だったがこのほどセガ社運営に変更したもの。同店はボウリング場に併設されたコーナーで、約百五十平方㍍のフロアにテーブル型TVゲーム機を中心に約五十台のゲーム機をゆったりと設置している。ミドリヤは七時半に閉店するが、ボウリング場は毎晩十一時まで営業されている。

「東口会館」と同様にボウリング場に併設されたロケのため、ゲームを目的に来る人は少ないようで、やはりボウリング場にどれだけの客を呼び込むかによってロケの売り上げも変わってくるようだ。

井の頭線渋谷駅のすぐそばに「ゲームシティーグッド」があるが、同店は以前「インベーダーハウス８０８０」という店名だったロケ。一階と二階との二つのフロアでの営業でそれぞれのフロア面積は約三十平方㍍。両フロア合わせてテーブル型TVゲーム機を中心に約六十台もの機械を店内いっぱいに設置しているため、通路部分のスペースが少なく歩きにくい面もあるようだ。

「シャトルルーム」は地下一階から地上二階までの三つのフロアでの運営。それぞれ約三十平方㍍の敷地にTVゲーム機を中心に約八十台を設置。客層は学生や若いサラリーマンが圧倒的に多く、店内は明るく清潔な感じになっている。

さらに井の頭線渋谷駅のホーム下には「ファンゲームエドヤ」と「ゲームラセーヌ」とが並んで設置されている。

「ファンゲームエドヤ」は約三十平方㍍の店内にテーブル型TVゲーム機を中心に約三十五台の機械を設置している。また「ゲームセンターラセーヌ」は一階と二階の営業で、フロア面積はそれぞれ約三十平方㍍。二つのフロア合わせてテーブル型を中心にTVゲーム機約四十台、そのほか数台のアーケード機を設置している。二店ともに帰宅途中に立ち寄るサラリーマンなどが多く麻雀を扱ったゲーム機に人気があるようだ。なお二店とも照明が少し暗くなっており気にかかるところだ。

乗り物機を中心に設置している「東急東横店ちびっ子ランド」のようす

さてSC関係のロケだが、東急文化会館の屋上や東急百貨店東横店の屋上でそれぞれ運営されている。

「東急文化会館屋上ゲームコーナー」は㈱ナムコの運営。同会館には渋谷東急など四つの映画館やシネショップなどがあり家族連れやアベック客などで賑わっている。また八階には天文博物館五島プラネタリウムがあり、同プラネタリウムでは直径二十㍍のドーム状のスクリーンに星座を再現し、四季の星座の移り変わりなどがよくわかり好評を呼んでいるもの。同店は約三十平方㍍のフロアにTVゲーム機約二十台、その他アーケード機数台、計二十数台を設置している。同店の遊間店長は「平日は中学生や高校生など、日曜、祭日などは家族連れの客で賑わっている。渋谷界隈には少ないようだが、繁華街のゲーム場の中には雰囲気の暗いロケもあるようだ。最近では青少年非行も大きくクローズアップされているので、当店ではとくに小、中学生に対して細心の注意を払っている。なおこのような問題は管理者の常駐および店内巡視の徹底などロケの管理体制をしっかりすれば未然に防げることである」と指摘。また同氏は「七月中旬に屋上の一角にテント張りのコーナーを設置する予定になっている。敷地は約四十平方㍍で主に当社のエレメカ機を中心にアーケードゲーム機を置くつもりである。TVゲーム機については、一時のブームに比べると回転周期もかなり早く、稼動率もあまり良いとは言えない。TVゲームマニアも数多くいるけれども、ショッピングや休憩に来た家族客を対象にエレメカ機に重点を置きたい」と語る。なお同社では同会館内の喫茶「マウンテン」にもテーブル型TVゲーム機を十数台設置している。

「東急百貨店東横店屋上ちびっ子ランド」は日本娯楽機㈱運営によるもので、こちらも主に家族客を対象に運営している。設置機械は小型乗り物機十台、バッテリーカー七台、TVゲーム機も含めその他アーケード機約二十台、計約四十台。同店の吉田氏は「当店のメインは子どもを対象とした乗り物機なので、とくに幼児などがケガをしないように注意している。店内を常に清潔にして、お客様の目に機械などがきれいに映るように心がけている。また絶えず笑顔をもってお客に接するようにして楽しい雰囲気で遊んでもらっている」と同店のサービス面を述べる。また同氏は「ここ数年当店の売り上げは減少気味だが、他のSCロケについても同じ傾向ではないだろうか。昼休みなどを利用してよく渋谷駅周辺を見て回るが、かなりの人通りがあり、今後はいかにして屋上に客を呼ぶかが問題になるだろう」と述べる。

以上前回と今回の二度にわたって渋谷駅周辺のゲーム場について紹介してきた。渋谷で取材した二十四軒のロケ内分けとしてはいわゆるゲームセンターが十八店と大半を占めており、ボウリング場に併設したロケが三店、SC関係のロケが三店となっている。それぞれのロケを見ると運営方針を比較的明確に出して健全営業に努力しているものもあれば、どちらかと言えば利益のみを追求しているような店もあるようだ。店内照明の暗い店、従業員が常駐してない店などもあり、いくつかのロケではこれらの点で改善していく必要があるようだ。

渋谷ラスベガス　渋谷区渋谷1-13-7、サカエビル、☎406-1988、本社＝山根東京本社㈱（☎433-6601）　1

スペースシップ　渋谷1-14-14、東口会館、☎490-4737、本社＝㈱セガ・エンタープライゼス（☎742-3171）　2

東京ホリデーボウルゲームコーナー　道玄坂2-29-5、ミドリヤビル6階、☎463-3367、本社＝同上。　3

東口会館ゲームコーナー　渋谷1-14-14、東口会館内、☎498-3720、本社＝㈱タイトー（264-8611）　4

東急文化会館屋上ゲームコーナー　渋谷2-21-12、東急文化会館屋上、☎407-7131、本社＝㈱ナムコ（☎736-1211）　5

東急東横店屋上ちびっ子ランド　渋谷2-24-1、東急東横店屋上、☎477-4593、本社＝日本娯楽機㈱（☎402-7311）　6

ゲームファンタジア渋谷　神南1-23-13、☎476-3739、本社＝㈱シグマ（☎496-5221）　7

ファンゲームエドヤ　道玄坂1-4-1、☎461-6824、直営＝長崎、　8

ゲームラセーヌ　道玄坂1-4-1、☎461-7556、経営者不明。　9

シャトルルーム　道玄坂2-4-1、☎461-0670、直営＝佐久間貞彦。　10

ゲームシティーグッド　道玄坂2-5-1、☎461-0836、経営者不明。　11

データの見方は、左から店名、所在地、電話番号、経営者、そして地図上の位置を示す番号の順になっている。

下の写真は井の頭線渋谷駅周辺で営業している「シャトルルーム」。清潔な明るい雰囲気がする

学生や若いサラリーマンの固定客が多い「ラスベガス」の店内

平素は格別の御引立を賜わり厚く御礼申し上げます。
さて、この度、弊社が発表致しましたビデオゲーム機「マッド・クラッシャー」は弊社が独自に開発製品化したオリジナル製品であります。
従って、この機械を無断で模倣またはこれに類似する商品として製造、改造、販売、輸出する等の行為をすること及びこれらの機械を使用して営業することは著作権法、工業所有権諸法、不正競争防止法等に抵触し弊社の正当な権利を侵害することになります。つきましては、これらの行為のないよう充分にご注意賜わり業界の秩序維持、健全な発展のために皆様のご協力をお願い申し上げます。

昭和59年6月

開発・製造 株式会社 エスエヌケイ エレクトロニクス
販　　売 株式会社 新日本企画
代表取締役 川崎 英吉

アタリ社が元コモドール社長に
家庭用部門を売却
業務用部門は従来どおりWCIの下に

米国のアタリ社（本社カリフォルニア州サニーベイル、ジェームズ・モーガン会長）の家庭用TV機・コンピューター部門は、七月二日、コモドール・インターナショナル社の元社長ジャック・トラミエル氏グループに買いとられた。これにより、アタリ社は家庭用部門による赤字の苦労から解放され、業務用TVゲーム機部門などの強化が図れることになった。

アタリ社の親会社であるワーナー・コミュニケーションズ（WCI）社は七月二日、子会社アタリ社のコンシューマー部門（家庭用コンピューター、家庭用TVゲーム機を担当）を、ジャック・トラミエル氏が社長をしているある会社に売却したことを、WCI社のスチーブン・ロス会長とトラミエル氏の連名で発表した。

トラミエル氏は世界的に有名なコモドール・インターナショナル社の創設者で、同社はコンピューター業者でよく知られているが、トラミエル氏は今年一月〝個人的な理由で〟突然同社を去っている。

一方アタリ社の家庭用部門の経営は、八二年のピーク時に比べると悪化するばかりで、いぜん赤字を出し続け、今年の第二・四半期には約四億二千五百万ドルもの欠損を（八三年度では年間約五億三千五百万ドルの赤字）出すことになった。そこで、トラミエル氏がアタリ社家庭用部門を買う話が約一週間でまとまり、七月二日その結論をみたもの。トラミエル氏との取引きでWCI社側は約十年間のサイトで約二億四千万ドル受けとることになったらしい。これらに伴ない、トラミエル氏はWCI社の株式百万株を買いとる保証書を手に入れ、WCI社は〝新アタリ（家庭用）社〟の株式を三二・二%買いとる保証書を手に入れ、これらは将来実行されることになった。

アタリ社の業務用（ゲーム機）部門とアタリテル（電話機）部門はそっくりWCI社の子会社として残る。このことにより残った〝旧アタリ社〟は、家庭用という厄介者がなくなったため、一年前と比べるとずいぶん動きやすくなった。これらに関し、WCI社のロス会長は「過去十八カ月の間アタリ社を悩ませる問題について取組む努力を続けてきたが、やっと努力が実った。昨年九月私たちが招いたモーガン氏には特に感謝しなければならない」と語り、アタリ社のモーガン会長はここまでやってこれたのは皆んなのおかげだ、と語っている。

同様にロス会長は「トラミエル氏は家庭用コンピューター部門について経験も知識も豊かであり十分にアタリ社家庭用を復活させうる」としている。その強烈なビジネス感覚で世に知られるトラミエル氏は、すでに現在サニーベイルのアタリ本社におり、三十四歳になる息子、サム・トラミエル氏を社長に任命している。父親のジャック・トラミエル氏は「〝新アタリ社〟は、ボスが私ではなく消費者だという認識のもとで一所懸命働く人たちによって経営されるだろう」と語っている。かれはまた「通信、娯楽、教育分野でコンピューター技術を発展、普及させることは自分たちに課せられた義務である。アタリ社とはこれらを十分可能にする力を持っている。私は今回の取引きに大変満足している」と語っている。

International Trade Show

1984	
AM Show (Tokyo, Japan)	Oct. 3- 4
Enada (Rome, Italy)	Oct.11-14
Interhoga (Vienna, Austria)	Oct.21-24
AMOA Exposition (Chicago, U.S.A.)	Oct.25-27
London Preview (London, England)	Oct.30-Nov.1
IAAPA Show (Dallas, U.S.A.)	Nov.15-17
Forainexpo (Paris, France)	Dec.11-14
1985	
V.A.N.Horecava (Amsterdam, Holland)	Jan. 7-10
A.T.E. (London, England)	Jan. 7-10
Show Aktuell (Munich, W.Germany)	Jan.14-17
Ima (Frankfurt, W.Germany)	Jan.17-19
NAO Expo (Tokyo, Japan)	Feb.13-14
Blackpool Show (Blackpool, England)	Feb.19-21
SADA'85 (Bercelona, Spain)	Feb.28-Mar.3
Amusement Showcase International (Chicago, U.S.A.)	Mar. 1- 3
Coin-Op (Dublin, Ireland)	Mar.20-21
Milan Fair (Milan, Italy)	Apr.14-23

香港のコピーヤー、ベル社
本紙を無断複製
日の丸をマークにふざけた態度

香港にベル・コーポレーション（ジョー・シルビア代表）という会社があり、同社が盛んに日本のTVゲーム機の無断コピー基板を輸出していることは、かなり有名な話であるが、ついに本紙まで同社が無断改変コピーしていることがこのほど判明した。

これは本紙の海外購読者によってわかったもの。オーストラリアにあるアソシエーティッド・レジャー・インダストリーズ社はまず、香港のベル社からの不当オファーを同封して、次のように知らせてきた。

——あなたの優れた出版物である「ゲームマシン」の一購読者として、私たちはオペレーションのためにニューゲームを選ぶ際に貴紙〝ヒットゲーム〟の欄を非常に貴重な利用法としています。

しかし私たちは、香港のある会社が「ベストヒットゲームス25」のゲーム機の順位を入れ換え、それによって世界中のバイヤーを惑わせ、また貴紙の評判を傷つけているということがわかり、困っています。

同封したコピーで気づかれるでしょうが、第1位と第14位を入れ換えて偽ってゲーム順位を伝えています。というのは、この会社がこれらの特定ボードを特別の価格で売っているからです。

私たちはこの会社に注文をしたことなど一度もなく、また無関心でいたり、不正な行為によって他のオペレーターがだまされて買うようなことについて許したりするつもりはありません。

この事件があなたの関心を引き、他のオペレーターたちがこの会社の行為に関し警告を受けるよう、この情報を公表するのがふさわしいと考えて下さるよう望みます。

以上の手紙に同封されたのは①ベル社により本紙六月十五日号「ベストヒットゲームス25」を無断改変コピーした印刷物（**写真参照**。実物は天地約三三㌢）、②ベル社による不当オファー（商品案内）の六月十六日付、第四〇六一六号。うち①では、一位「ビクトリアスナイン」と十四位「ボンジャック」を勝手に入れ替え、「ボンジャック」を一位に持ってきており明らかに改ざんしている。また②では、オリジナル品の価格を参考に示しながら、オリジナル品でない（無断コピーしたとしか言いようがない）同社取扱い品目を並べ、その一番目に「ボンジャック」八万円が掲げられている。同じ表のオリジナル品欄では同ゲームは十一万円とあり、いずれにせよコピー品である。②で不当にオファーされているPC基板は二十七種にのぼる。なお①、②ともにベル社のレターヘッドに印刷されたもので、白地に赤丸の日本の旗をそのままベル社のマークとしているところまで、完全に日本人を侮辱しきっている。いくら香港に著作権法がなかろうが、これらは国際法上決して許されるものではない。

ベル社については、ベル社自らが別の文書で明記していることだが、先ほど事実上倒産したファルコンと深い関係がありそうである。以下はベル社の文書から、その要点を収録する。

「東京のファルコン社は五月十五日、財務的に破たんした。しかしファルコンの技術者はすぐさまここ香港でベル社とともに再建することになろう」（五月二十八日付）。

「ベル社は日本人グループによる技術者に支えられており、その大部分は元ファルコンのスタッフである」（五月十一日付）。

BELL CORPORATION
Game Machine's Best Hit Games 25

AMゲーム機用に
ULの新基準案
AGMAが7月6日に提案

米国の小型AM機メーカー協会であるAGMA（本部バージニア州アレクサンドリア、ジョー・ロビンズ会長）は七月六日、日本の電取制度に相当するUL検定制度に関して、ゲーム機関係の基準改正へ向けて新基準を提案した、と発表した。

UL検定は、正確にはアンダーライターズ・ラボラトリーズ（UL）という民間団体が行なっているものだが、権威のある試験、検定を電気用品に対して行なっており、基本的にはUL検定に合格していない電気用品は一般消費者に販売等してはならないとするもので、日本の電気用品取締法のシステムとよく似ている。このUL規格には第二十二番の品目として「アミューズメント・マシン」が掲げられており、AM機は当然UL検定が必要となっている。

AGMAではメーカー協会として、委員会を設けてUL検定について改良策を検討してきたが、今回新しい基準案をULのロバート・シールバッチ氏に提出した。これは高度な電子技術の発展に伴ないAMゲーム機の電気構造的内容も変化しているとの状況を背景に、より現実的なものにしようとする改良案で、この改良案を作るためAGMAは全米各地で調査を実施し、新技術によるAM機が十分安全に使われるようUL検定の新基準案として提出した。もちろんAGMAの提出したのはあくまでも草案であり、これにULが検討を加えるとのことで、AMゲーム機に関するUL検定新基準は八五年一月には正式に発表されるだろう、とAGMAのグレン・ブラズウェル専務は語っている。なお同氏は「これにより円滑な検定と一層の安全性が確保されることになり、大きな効果があがる」と語っている。

オペレーターのための

新・電気の広場

ビデオ・ゲームのしくみと働き（II）

連載第7回

CPUの働きと構造

前回予告しましたように、今回は、ビデオゲームにおいて、文字通り中心的な役割をはたしているCPU（セントラル・プロセシング・ユニット）についてみていきたいと思います。

一般にコンピューターは、次の五つの要素に分けられます。

①入力装置
②演算装置
③記憶装置
④制御装置
⑤出力装置

これらの五つの要素のうち、演算、記憶、制御の各装置をあわせて、一体としたものがCPUです。

ところで中国語では、コンピューターのことを"電脳"と言うそうですが、まさに人間の脳に相当するのが、このCPUであります。それでは、その電脳の中身がどうなっているのかをみていきましょう。

まず"CPU"を電気的に定義してみますと「コンピューターの中枢となるもので、プログラムメモリ、データメモリ、入出力装置などを制御・管理（一時記憶）して、与えられた仕事を処理すべく必要な演算や転送処理などを実行する集積回路」ということができます。

すなわち先にも述べましたように、CPUの中身は、記憶、演算、制御の各部分に大別されるのです。

次の第1図は、CPUの外観と中身を簡単に示す図です。

この図に基づいて、CPUの働きを簡単に説明しますと次のようになります。

●メモリに入っているゲームのプログラム（ソフトウェア）をバスを通じて汎用レジスタ部へ読み込んで、一時記憶させ、

●演算部で、そのプログラムにより何をなすべきかを解読して、その解読した内容を逐次実行し、

●その結果を、制御部を通じて、メモリ部へ送り返したり、入出力部とのデータのやりとりを制御したりしています。

それでは、これらのCPUの内部機能について、もう少し詳しくみていきましょう。

◎汎用レジスタ部

データの一時記憶をする部分です。CPUの内部のレジスタは、第1図のように、B、C、D、E、H、L、SPというように文字で表わされます。これらのレジスタのうち、BとC、DとE、HとLは、それぞれペアをつくることができます。Hは"ハイ（1）"で、Lは"ロー（0）"です。SPは、スタック・ポインタと言い、プログラムの途中で、別のプログラムを実行したいとき（すなわち"割込"をしたいとき）に、その割込みのプログラムが終了した後で、元のプログラムに戻るための番地の準備をするレジスタです。

図1 CPUの外観と中身

◎演算部

計算を行う部分です。この場合の計算と言うのは、四則演算（特に加算）と論理演算（AND、OR、NOTなど）の両方の演算を含みます。Aレジスタのことをとくに、"アキュムレータ"と言い、これらの演算の結果を蓄えるものです。多くの場合、このアキュムレーターには、一つの数値が蓄えられていて、別の数値が入ってくると、両方の数値の代数和で、置き換えて、その新しい数値を蓄えます。すなわちこのアキュムレータの動きに応じて信号のレベル（1か0）がセットされるのです。そしてアキュムレータが、どのように動作したかということを記憶するのがフラッグ・レジスタです。

◎制御部

CPU全体およびその関連部分全体を制御する中心となる部分です。すなわちクロックのタイミングをもとにして、プログラムの内容を一つ一つ順番に実行させていく部分です。プログラム・カウンタは、メモリのどの場所から信号を取り出すかという指示を与えるために、メモリの番地を順番に数えるカウンタです。命令レジスタは、これから実行する仕事の内容をメモリから読み込んでおくためのレジスタです。

次の第2図は、一例としてインテル社の8080Aと言うCPUを示す図です。

この図(a)は、このCPUを真上からみた図です。この図(a)のように、チップの目じるしを上に見て左上から反時計回りに、1番から40番まで、四十本のピン端子が付いています。図(b)は、図(a)の中心部の黒く塗った部分（約0.5平方センチ）を拡大した図です。この図(b)のように、第1図に示したCPUの中身は、実際にはこのように配置されているのです。すなわち0.5平方センチぐらいの小さな四角い部分のまわりに、この図のように端子が配置されていて、それらの端子から、チップの左右の四十本のピンにつながれているのです。

それではこれら四十本のピンのそれぞれの役目についてみていきましょう。

(1) 電圧用ピン

このCPUには、次の四本の電圧ピンが付いています。

●28番ピン＝(+)12V 内部の回路を動作させるための電圧です。

●20番ピン＝(+)5V PCボードに取付けられている他のTTL・ICとのインターフェスのために必要な電圧です。

●11番ピン＝(−)5V 高速化のために、シリコン基材のP型半導体にバイアスをかけるための電圧です。

●2番ピン＝共通のアースです。

(2) バスライン用ピン

次の二十四本がバスライン用です。

●A_{15}からA_0までの十六本がアドレス・バス用

●D_7からD_0までの八本がデータ・バス用

ここで"バス"の概念について少し詳しく述べておきたいと思います。

CPUを中心とするコンピューターの内部では、各種のデータの転送のために"バス"と言う配線が使われています。この"バス"という言葉は、英語では"BUS"と書き、人を乗せて走っている乗合バスと同じ単語ですから、デジタル回路における"バス"は「データの乗合バス」と考えれば分りやすいと思います。自分だけで乗る"マイカー"でなく、大勢の人を乗せて走る"バス"というところに意味があるのです。すなわち、コンピューターの内部では、8ビット（1バイト命令）か、16ビット（2バイト命令）という単位でデータを転送する必要があり、この例に示した8080AというCPUでは、十六本一組（2バイト命令のアドレス用）と八本一組（1バイト命令のデータ用）の"バス"が使われているのです。

(3) クロック用ピン

22番ピン（ϕ_1）と15番ピン（ϕ_2）が二相のクロック端子です。CPUはこのクロックをもとにして動作しています。

先に、"CPU"を人間の「頭脳」に例えましたが、この"クロック"は、人間の「心臓」に例えてみると分りやすいと思います。そうしますと、"バス"は、さしずめ"血管"ということになります。CPUを含むデジタル回路には、必ず、このクロックが付いていて、回路を一つの状態から別の状態に変える原動力になっています。すなわち、このクロックを基準にして、すべての仕事が一つ一つ実行されているのです。

(4) 制御用ピン

(1)～(3)の通り、電圧用のピンが四本で、バスライン用が二十四本、それに、クロック用が二本ですから、合計三十本、残りの十本が次の通り制御用です。

①19番＝SYNC出力 各マシンサイクルのはじめを示す信号です。

②17番＝DBIN入力 データが外部回路からCPUに読み出されることを示す信号です。

③18番＝WR出力 データバス上のデータがメモリに対して出力されるときの書き込みのタイミングの信号です。

④23番＝READY入力 外部に対してCPUの同期をとるための信号です。

⑤24番＝WAIT出力 CPUが待ちの状態になったことを示す信号です。

⑥13番＝HOLD入力 実行中のマシンサイクルの流れを中断させて、CPUのバスラインをホールドの状態にする信号です。

⑦21番＝HLDA出力 CPUがホールドの状態にあることを示す信号です。

⑧14番＝INT入力 CPUに対する割込み要求の信号です。

⑨16番＝INTE出力 CPUの内部割込み許可用のフリップ・フロップの状態を示す信号です。

(b)内部構造 (a)ピンの配置

図2 CPU（インテル8080A）

⑩12番＝RESET入力 電源投入後のCPUのスタートとか、任意のときに、CPUを初期状態に戻すときに使う信号です。

次の第3図は、基準になるクロックϕ_1、ϕ_2とその他の信号の時間的な関係を示す基本タイミング・チャートです。

この図のように、この8080AというCPUは、ϕ_1、ϕ_2の二相クロック信号の組み合わせにより成り立つそれぞれのサイクルで、次のような動作をします。

●T_1のサイクル アドレス情報を発生させて、命令の入っている番地を指示します。

●T_2のサイクル そのサイクルで何をしようとするのかということを外部に知らせるためのステータス情報（例えばメモリへの書き込みとか、メモリからの読み出しなどの情報）の指示をします。

●Twのサイクル READY信号により作られる、WAIT（待ち）のステート（状態）です。すなわちTwは、メモリのアクセス時間の調整のために設けられているのです。

●T_2のサイクル 命令またはデータの読み込みを行ないます。

●T_4のサイクル 命令を解読して、その命令を実行します。

●T_5は、多くの場合、省略されます。

このように実質的には、$T_1T_2T_3T_4$というクロックサイクルを一つの単位（これを1マシンサイクルと言う）として、一つ一つ命令（ゲームのプログラム）が実行されていくのです。

図3 CPU（8080A）の基本タイミング図

さてそこで、CPUからバスに、どのようにしてデータが乗せられていくのかということをみてみましょう。

次の第4図は、CPUのアドレスバス（A_{15}～A_0）とデータバス（D_7～D_0）に、実際にデータを乗せた状態を示す図です。

この図のように、この状態は、16進の"C_3"というデータ（ゲームのプログラム）を、メモリのアドレス"9000"番地に書き込む場合です。その手順を少し詳しく書きますと次のようになります。

①まずCPUからアドレスバスに「9000」というアドレスデータが送り出されます。（これは、実際には、どういうことかと言いますと、アドレスバスの中の一本一本のラインに、ゲートがつながれていて、それらのゲートが、二相クロックを基準とするサイクルにより開いたり閉じたりして、その結果として、"1001000000000000"という2進のデータ（これが16進の「9000」に相当）となって、A_{15}、A_{14}……A_0の十六本のラインに乗せられるのです。）

②このアドレスデータによって、メモリの中の「9000」番地に相当するアドレスが選択されます。

③そのメモリのアドレスの選択が完全に行なわれた後で、あらかじめCPUのレジスタに取り込まれて一時的に記憶されている「C3」（すなわち、2進の"11000011"）というデータが、データバスに送り出されるのです。

④そして、この「C3」というデータが完全に安定した後、CPUから、すべてのメモリに対して「書き込み」の制御信号が送られるのですが、実際にこの「C3」というデータが書き込まれるのは、アドレスが指定されている「9000」番地だけということになります。

⑤こうして、「C3」というデータが「9000」番地に書き込まれた後、制御信号はオフになって、アドレスバスとデータバスに乗っていたそれぞれのデータは消えてなくなり、1バイト命令の書き込みの動作が完了します。

図4 アドレスバスとデータバスに実際にデータが乗った状態
(a)アドレスバスに「9000H」のアドレスデータが乗った状態
(b)データバスに「C3H」のデータが乗った状態

以上みてきましたように、CPUは、ゲームマシンのPCボードにおいて、中心的な役目をはたしていますが、このCPUには、次の第5図に示すように、インテル社の8080系統のものと、モトローラ社の6800系統のものがあります。

8080系統のCPUの特徴は、レジスタが強力であり、プログラミングがしやすいことです。

一方6800系統のCPUの特徴は、命令系統がすっきりしていて、メモリの操作機能が強化されていて理解しやすいことです。

このようなそれぞれの特徴に合わせて、各種のCPUがビデオゲームに使われています。

図5 CPUの系統図

話題のマシン

タイトーから「キックスタート」基板
29コース展開
リアル画面の「ジャイロダイン」基板も

㈱タイトー（本社東京、中西昭雄社長）からTVゲーム機「キックスタート」が七月上旬、同「ジャイロダイン」が中旬にそれぞれ発売となった。

まず「キックスタート」はオートバイレースを採用したもので、スタートからゴールまでを一パターンとして全部で二十九パターンある。二方向レバーでバイクを操作し（レバー方向に応じたリアルな動きをする）、二つのボタンでシフトを切り換える（どちらも押さないとロー、左でセカンド、右でトップ）。なおダイアルボタンを使用の場合は左上ロー、真上セカンド、右上トップとなる。

スタートの合図でもたついていると、後方から他のライダーが追突してくる場合もある。コース上のドラム缶を避け、カーブはエンジンブレーキ（シフトダウン）をうまく使って走行する。道路の端に近づくと路肩が赤くなり、さらに端に寄ると転倒してアウト。タイマー内にゴールのゲートを通過すると次のレースへと進むが、タイムオーバーになるとアウト。なお第七パターン以降は前レースのラップタイムに応じたタイムが加算される。基板販売のみで定価二十一万円。

キックスタート

「ジャイロダイン」は戦闘ヘリコプターが敵の戦艦や戦車、戦闘機などを撃破していくゲームで、キャラクターのリアルさに特徴がある。八方向レバーと対空、対地の発射ボタン二つを操作するが、二つのボタンを同時に押すと強力なホーミングミサイルを発射できる。画面は上空から見たもの。

眼下の敵を次々と撃破していくが、地上の人間や動物、民家などを狙撃すると減点になるうえ、その後のゲーム展開が難しくなるので注意。敵機や敵の弾に当たるとアウト。ヘリコプター三機でゲーム終了だが、一定得点以上で一機追加となる。さらに最後のヘリコプターが爆発した時、パイロットがパラシュートで脱出すればエキストラプレイとなる。基板販売のみで定価二十二万円。

ジャイロダイン

コナミから五輪競技第2弾
水泳など7種目
「ハイパー・オリンピック84」基板

七種目のオリンピック競技を採用したTVゲーム機「ハイパー・オリンピック84」が、コナミ㈱（本社東京、仲真良信専務）から七月十六日発売となった。

これは「ハイパーオリンピック」の第二弾で、この両機で計十三種目のオリンピック競技が楽しめることになった。操作方法は両機種とも同じで、RUNボタン（Ⓡ）二つとJUMPボタン（Ⓙ）一つにより選手をコントロールする。一人から四人までプレイでき、設定された公式記録を破れば次の種目に挑戦できるが、破れないとゲーム終了。

①水泳（百㍍自由形）＝ひたすらⓇボタンを叩き、BREATHの表示に合わせてⒿボタンを押す。②クレー射撃＝左右のカーソルに標的が入った瞬間にそれぞれに対応したⓇを押して射撃。③跳馬＝Ⓡでスタート、踏み切り時と手を着いた時にⒿを押す。④アーチェリー＝Ⓙで発射しその押す時間で飛ぶ角度を調節。風の状態に注意。⑤三段跳び＝Ⓡを叩いて助走、Ⓙで跳ぶ。踏み切りの正確さをホップ、ステップ、ジャンプの角度の適正さがポイント。⑥重量あげ＝ひたすらⓇを叩いて力をため込み、バーベルが光るとⒿで持ち上げる。⑦棒高跳び＝Ⓡで走りⒿでポールを離す。なお各種目ごとに隠しキャラクターがある。基板販売のみで定価十六万八千円。

ハイパー・オリンピック84

タスコ"ファファア"シリーズ第14弾
大きなコアラで

エアーアクション遊具「ファファアコアラ」が、タスコ㈱（本社東京、上原勝社長）から発売となっている。

これは同社"ファファア"シリーズの第十四弾。ピンクを基調に青い目、赤い鼻と口、黄色い胸という配色によりコアラをデザイン化したもので、中に入って跳んだりはねたりして遊ぶ。底の部分は円形で直径六㍍、高さは七㍍、定員は二十名となっている。グランドシート、砂袋、補修材、カプセル用ファン、フロア用のファンなどが付属品として付いており、それらとのセットで定価二百八十万円。

ファファアコアラ

話題のマシン

家庭用人気ソフトを業務用に開発
24場面の宝取り
アイレムから「ロードランナー」基板

奪われた宝物を取り戻すという内容のTVゲーム機「ロードランナー」が、アイレム㈱（本社大阪、高嶋哲社長）から七月十日発売となった。

これは同社が米国のパソコンソフトメーカーのブローダーバンド社から業務用TVゲーム機化への許諾を得たもの。画面は階層状で通路、ハシゴ、バーで構成され、全部で二十四パターンあり、ゲームはタイマー制。

コマンダーが敵の追跡をかわしながら通路上の宝物を取っていく。レーザーガンで通路に穴を（二つのボタンで前後に）あけると、落ち込んだ敵はしばらく動けず、コマンダーはその頭上を通過できる。穴に落ちた敵は一定時間ではい上がってくるが、穴がもとどおり再生されるまでにはい上がれず埋まってしまう敵もある（この場合は新たに敵が出現）。宝を隠し持つ敵もいて、これを穴に落とすとその宝が頭上に現われる。また時間がたつとその宝を通路上に置いていくこともある。なおコマンダーはあけた穴をすり抜けて下部の通路におりることができるが、最下部にあけた穴に入ってしまうとアウト。通路のブロックの中に隠された宝もあり、これを取るには少しテクニックを要する。タイマー内に宝を全部取ると次のパターンへ進むハシゴが出現し、これを上るとクリア。パターンが進むごとに階層が複雑になり、三パターンごとに敵のキャラクターが変わっていく。コマンダーが三回アウトでゲーム終了だが、一定得点以上で一人追加される。テーブル18型で定価四十八万円。基板販売もありOP価格十四万八千円。

ロードランナー

バリージャパンから新フリッパー
4人の王が決闘
「キングス・オブ・スチール」

四人のキングの決闘をテーマとした米国バリー・ミッドウェー社製フリッパー「キングス・オブ・スチール」が、㈱バリージャパン（本社東京、マーロン・バーバー社長）から五月中旬発売となっている。

これは戦いをカードにより展開していくゲームで、フリッパーがプレイフィールド下部に二個と左上に一個の計三個ある。まずプレイフィールド最上部にボールが運ばれ、四つのロールオーバーターゲットを通過すると得点となり、その真下のソーサーにボールが入りカード4から7まで点灯させると高得点。また左上に三カ所あるカード2のターゲットはいずれも高得点で、三つともヒットすればボーナス得点が加算される。左端に並ぶ六個のドロップターゲットを落とし同柄カードがそろうごとに二倍から五倍の得点となり、さらにその後方にある五つのターゲット（Aと四つのK）をヒットすると一リプレイとなる。右端のカード3のターゲットをヒットするごとにランプが点灯し、同カード四枚が点灯すればエキストラボールが得られる。またプレイフィールド中央部にある回転するターゲットは高得点になるうえ、同時にカード3が点灯すれば回転が止まりボーナス得点が加算される。このほか多くのスペシャルのチャンスがある。一ゲームで3ボールプレイだが、一定得点を得るごとに一リプレイとなる。定価七十五万円。

キングス・オブ・スチール

定置型"ソフトアニマル"シリーズ
ぬいぐるみ2種
信水から「らくだ」と「きりん」

定置型乗物機「らくだ」と「きりん」の二機種が、信水貿易㈱（本社東京、森川寿社長）から発売となっている。

両機種とも同社定置型ぬいぐるみ式乗物機"ソフトアニマル"シリーズの新作で、背が高くロケーションでのディスプレイ効果もある。

「らくだ」は背中に付けられた豪華な感じの鞍の上に乗るもので、作動中メロディーが流れるなか、全体が前後へのピッチングを行なうとともに、首、尾、足などがそれぞれユニークな動きをする。高さは百八十㌢。二人乗り（大人も可能）。「きりん」もその背中に二人が乗れるもので、動きは「らくだ」と同じ。高さ二百二十㌢。ぬいぐるみは雨にぬれても大丈夫で着せ替え可能。両機種とも定価七十八万円。

きりん　　らくだ

連載小説〈40〉

朝日のごとく爽やかに

和佐 健吉

時代について(N)

それこそパンをたべようとするとパンを切ることが出来そうな髯の男だった。

ずっと前に、まだ街が戦後の臭いを残していた頃流行した、リーゼントスタイルのヘアスタイルで面長の男だった。

あの頃はポマードが買えない貧しい若いものが多くて、ポマードがわりに配給のマーガリンで髪をぴたっとおさえたりしているのもけっこう沢山いて、蝿にしつこくつきまとわれて困っているのが傍目には滑稽だったが当の本人にとってはそれどころではない真面目な問題であったのだ。

「やあ」

といとも軽薄な挨拶をしてきた。まるで十年来の知己を相手にしているように。

吹けばとぶような奴だなと淳介はおもう。

最近こういう手合いが多くなってきた。今はもうやめてしまったのだが淳介が会社にいた頃も昭和五十年代になると特にそういう奴が目立ってきたようだ。

悪い病気が一気に病状を悪化させるのと同じように、気がつくとそうなっていた。

それは会社の業績の悪化ともつながっていたかもしれない。

庶務の奴が部屋の端から大きな声で

「島本さん、出勤簿の印鑑、きちんとお願いしますよ」

と言う。

相手が喜びそうなことでも言い方があるものだ。まして喜ばないことを、たかだか会社に入って数年しか経っていないくせに無能だから庶務なんて仕様もない係に回されているのに、そういう自覚もマナーについての自覚もないのだ。

「おーい」

態と大きな声で応待することにした。

「河本。きこえるか」

部屋の連中がびっくりして、こちらをむく。山でヤッホー、ヤッホーと声をかけあっている感じだ。

「印鑑ついといてくれ、ほら」

淳介は安物の三文判を投げてやった。

「本人でお願いしますよ、規則ですから」

「忙しいんだよ、こちらは十八時間も働いてるんだから。お前仕事なんかないんだろう。毎日タイプの練習にでも会社にきてるんじゃねえのか」

「暇な奴がつけばいいんだよ。気がついたら黙ってつくようにしとけ」

「あ、それから社長にそう言われたと報告しとけよ」

と部屋を出て行ったことがあった。

薄い茶がかかった色眼鏡の底では落着きがない目玉がきょろきょろと一瞬もじっとしていない。鶏の目玉のようだなと淳介は戦時中卵が貴重品であった頃鶏を飼っていてその餌に苦労をして辛かったことまでおもいだした。

喫茶店の椅子に深深と腰をかけて、脚を大きくV字型に開きこれで少しは落着くのかとみているとすぐに椅子に浅く腰かけなおして、服やズボンのポケットをまさぐって煙草とライターをとり出す。

煙草やライターをいれる場所くらいきちんときめとけやと淳介は心のなかで苦苦しく呟く。

と気忙しく煙草を口にくわえ、百円の電子ライターで煙草に火をつけようとするのだが、もともと百円では電子ライターをつくること自体が無理であるかしてライターがなかなか着火しないのである。

この、髯の薄い、リーゼントの、「やあ」の、薄い茶の色眼鏡の男は何度も何度も着火を試みて、カチッという音だけをくりかえして飽きることがないようである。

そのうちそれこそ間違って偶然に着火したが焔が大きく長すぎて、鼻の先をこがしそうになる。

ガスの量をマイナスの方へ按配してまた無数に無駄な着火を重ねてたまたま偶然に煙草に火がついた頃には淳介の方も疲れはててしまったような気分になっていた。

「島本さんですね」

とその男は最初の一服二服を浅く吸ったり吐き出したりしながらいう。

「うん。そうだが」

「じつは昨日夜遅く島本さんに会ってくれと電話がありまして」

「どんな要件で」

「さあ。それが、会えば分るということでしたので」

「困るな、そんな曖昧な話では」

「いやぼくの方こそ困りますよ」

きんきんした高い声でこう言いながらこの男の方にも苛立ちが出てきだしたようだ。

相変らず目玉はしょっちゅう動き続けている今女の子たちの間で流行しているパンツ、戦時中のモンペ、一九五十年代のマンボスタイルなどにも似た上はゆったりしているが先が細いズボンをはいた脚をV型に拡げたのを閉じたり開いたりしだした。

膝の上に置いた掌で膝をぴたぴたと叩きだす。

兎に角じっとしてることが出来ない体質の人のようだ。

「ま、一応お会いしましたからこれで失礼します」

「ま、一寸待ってくれよ」

「でも何もお話はないようですので」

「話はないのだけど、そうはいってもきみ」

「疲れていますから」

「そのどういう調子だったんだね。電話の話では」

「かなりせっぱつまったような感じだったのでここまで来たんですよ」

「そう」

「もういいですか」

「あ、それからきみは雄介をよく知ってるのかい」

「課長さんをですか。いいえ同じ課というだけで別に交際があるという訳ではありません」

どうもおまえたちおじんとは関りあいをもちたくないという態度がありありと見えてきそうだった。

この男にとっては深夜の雄介からの電話は非常に有難迷惑になっているのであろう。

「何か連絡があればお願いします」

と帰る際になって名刺を置いていった。

AUGUST 1

Game Machine's Best Hit Games 25

■テーブル型ＴＶゲーム機 (TABLE VIDEOS)

前回		機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
❶	—	ロードランナー（アイレム） Lode Runner (Irem)	9.00
❷	—	空手道（データイースト） Karate Champ (Data East)	8.80
❸	—	キックスタート（タイトー） Kickstart (Taito)	7.60
4	2	クラウンズゴルフ（エスコ貿易） Crowns Golf (Esco)	7.48
❺	—	ソンソン（カプコン） Son Son (Capcom)	7.33
❻	—	ハイパーオリンピック'84（コナミ） Hyper Sports (Konami)	7.00
7	1	アッポー（セガ社） Appoooh (Sega)	6.75
8	4	ＶＳシステム　テニス（任天堂） VS. System Tennis (Nintendo)	6.39
❾	—	ジャイロダイン（タイトー） Gyrodine (Taito)	6.25
10	3	ＶＳシステム　ベースボール（任天堂） VS. System Baseball (Nintendo)	6.24
11	9	ギャプラス（ナムコ） Gaplus (Namco)	5.73
12	5	出世大相撲（新日本企画） Sumou (SNK)	5.60
13	7	フリッキー（セガ社） Flicky (Sega)	5.55
14	6	ビクトリアス・ナイン（タイトー） Victorious Nine (Taito)	5.33
15	8	ジャンゴウナイト（日本物産） Jangou Night* (Nichibutsu)	5.14
16	11	バルガス（カプコン） Vulgus (Capcom)	5.00
17	12	ギャラガ（ナムコ） Galaga (Namco)	4.70
18	14	マリオブラザーズ（任天堂） Mario Bros. (Nintendo)	4.47
19	13	バーディーキング２（タイトー） Birdie King 2 (Taito)	4.38
20	16	リングファイター（タイトー） Ring Fighter (Taito)	4.29
㉑	24	ファイティング　アイスホッケー（データイースト） Fighting Ice Hockey (Data East)	4.25
21	18	麻雀教室（新日本企画） Mahjong Kyositsu* (SNK)	4.25
23	19	エクセリオン（ジャレコ） Exerion (Jaleco)	4.19
24	17	チャンピオン・ベースボール　パートII（アルファ電子） Champion Baseball Part II (Alpha)	4.11
25	15	ゼビウス（ナムコ） Xevious (Namco)	4.09

* The Traditional Japanese Games

■アップライト、コックピット型ＴＶゲーム機 (UPRIGHT/COCKPIT VIDEOS)

前回		機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	サンダーストーム（データイースト） Thunder Storm (Data East)	7.80
2	2	ＴＸ－１（辰巳電子） TX-1 (Tazmi)	7.11
3	3	パンチアウト（任天堂） Punch-Out (Nintendo)	6.15
4	4	ポールポジションII（ナムコ） Pole Position II (Namco)	6.11
❺	6	ファイアーフォックス（アタリ） Fire Fox (Atari)	5.00
❻	9	マッハスリー（タイトー） M.A.C.H.3 (Taito)	4.86
7	7	スターウォーズ（アタリ） Star Wars (Atari)	4.78
❽	10	ポールポジション（ナムコ） Pole Position (Namco)	4.71
❾	12	インターステラー（フナイ） Inter Stellar (Funai)	4.50
10	5	ウルトラクイズ（タイトー） Ultla Quiz (Taito)	4.17
11	8	チューブパニック（日本物産） Tube Panic (Nichibutsu)	4.00
⓬	14	レーザーグランプリ（タイトー） Laser Grand Prix (Taito)	3.77
⓭	16	モナコグランプリ（セガ社） Monaco G.P (Sega)	3.67
14	11	アストロンベルト（セガ社） Astron Belt (Sega)	3.50
15	15	スターブレィザー（セガ社） Starblazer (Sega)	3.38

■フリッパー (FLIPPERS)

前回		機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	ファイアーパワーII（ウィリアムズ） Fire Power II (Williams)	6.50
2	2	ジャックス・ツー・オープン（ゴットリーブ） Jacks to Open (Gottlieb)	5.50
❸	4	アマゾンハント（ゴットリーブ） Amazon Hunt (Gottlieb)	4.50
4	3	ローヤルフラッシュＤＸ（ゴットリーブ） Royal Flash DX (Gottlieb)	4.50
❺	7	エックスズオーズ（バリー） X's & O's (Bally)	4.00

調査ご協力店（順不同）

ルナパーク（東京・新宿），ロサ・ゲームランド（東京・池袋），ドリームイン河原町（京都・四条河原町），タイトースペシャル（大阪・梅田）＝㈱タイトー；　Ｊ＆Ｂ（東京・神田），ＵＦＯ（東京・茗谷），セガセンター・ニュー光（大阪・心斎橋），モンテカルロ立命（京都・北区）＝㈱セガ・エンタープライゼス；　ゲームスペース・ミライヤ（東京・蒲田），プレイシティキャロット新宿店（東京・新宿），ビッグキャロット新橋店（東京・新橋），なんばシティビッグキャロット（大阪・難波）＝㈱ナムコ；　ゲームファンタジア・シグマ（東京・渋谷），ゲームファンタジア・イズミ（東京・新宿），ゲームファンタジア・スーパーII（東京・池袋）＝㈱シグマ；　ゲームスポット・チェスター（大阪・梅田），アメニティパーク・リノ千日前店（大阪・千日前）＝㈱アポロ；　カーニバルプラザ（東京・新宿）＝㈱エスコ貿易；　ワールドゲーム・ミヤコ（東京・新宿）＝㈱東京キャビオート；　ゲームプラザ・シルビア（東京・新宿）＝㈱東京マルサン；　名鉄レジャック（名古屋・駅前）＝㈱水野商会；　ビデオイン・キャッスル（小倉・駅前）＝㈲太平会館；　ビデオイン・マツヤ（京都・今出川）＝㈱岡田商会；　玉造ゲームセンター（大阪・玉造）＝峯興業㈲。

評価 (RATING)　調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの　数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下（以下省略）

Overseas Readers Column

Putting Serious Ploblem—"Operators May Let Minors Play Gaming Devices"

The "Fuei" Revision Bill Passed Lower House

The Bill of Revision of the Control Act of Entertainment and Amusement Trade was put to substantial deliberation from June 21 at the Local Administrative Committee, the House of Representatives, and the Committee sent the Bill with amendment to the plenary session on July 5, and on July 6 it passed the plenary session, and was brought before the House of Councilors. The bill newly includes game centers, which have so far not been "business which may affect public morals" (under the licensing system) "Fuei", in those businesses. The contradictory points were hotly discussed at the Local Administrative Committee, the House of Representatives, but the insistence to one point has remained unchanged – all types of location be included in "operation No. 8" as a "Fuei", as long as game machines are located (except for operation No. 7 machines, such as machines for pachinko parlors). In the original bill, it was stated that minors can play by 10:00 p.m. Later, however, it was amended at the Committee so that the limit time be moved up to some time before 10:00 p.m. It is possible that, at the House of Councilors, the Bill is furthermore changed. Thus, the bill was brought before the House of Councilors without solving contradictory points.

The Government and the police authorities are endeavoring so that they urgently establish the bill. However, both the party in power and the opposition flooded them with questions, putting the government committeemen in great trouble for answers. Director Suzuki, Safety Department of the Police Agency, stated in a series of these deliberations: "We intend to newly include game centers in the category of "Fuei", aimed to prevent gambling and also prevent those game centers from becoming the haunt of delinquent minors. In Japan, slot machines are not gambling devices. In the case of gambling using a gaming device, it is not machines that do wrong, but operators that commit a sin. Additionally, we cannot distinguish healthy video games from those which are apt to be used for gambling. Arcade videos of sports like as baseball can also be used for gambling if scores can be displayed. Furthermore, simply of changing software in video games, the game contents can be changed. Thus, since game machines, which are said to be healthy, can be used for gambling, we must place their operations under the licensing system, and under strict control concerning business hours, etc. However, different from the other "Fuei", minors under 18 years old can be admitted to game centers by 10:00 p.m."

When a Dietman, putting up PC board of "Pac-Man" in his left hand and that of "TV Poker" in his right hand, asked, "How do you say about the differences between them?" Director Suzuki stood speechless. At the Local Administrative Committee meeting, the House of Representatives, the government committeemen simply revealed their ignorance. As for the definition of gambling devices, they made a very strange reply. When Director Suzuki was strongly pressed upon by the question, "Now, do you want to assert that a person who uses a knife be put under the licensing system, as a knife can be used as a nurderous weapon?", he replied: "No. It is because we found that video games occupied the vast majority of those seized in the cases of gambling using gaming devices." Now, what kind of video games were among the seized machines? Asked so, he replied: "Card games such as "TV Poker," horse racing, etc. Among the seized games, the so-called healthy amusement games were very few." That is, from the point of view of prevention of gambling, it was made clear that it is quite unfair that healthy arcade videos be included.

After all, however, the majority of the committemen did not distinguish between healthy and unhealthy game machines. They passed the bill simply by making amendment that the time limit of admission of minors late at night can be moved up. How shameless the majority of Dietmen? All the committeemen has been opposed to inclusion of game centers in the category of "Fuei". For reference, the Liberal-Democratic Party, the "Komei" Party and the Democratic Socialist Party supported the bill, while the Socialist Party and the Communist Party opposed to it. The latter two had brought an amendment – even when the provision of operation No. 8 is inevitable, game machines should be divided between healthy and non-healthy ones, and minors should not be admitted to centers where game machines, which are apt to be used for gambling.

In Japan, if the bill does not pass the House of Counselors with the same contents, it cannot be legislated. So, as of July 10, future developments remain yet to be known. However, if it is legislated, children can play slot machines and TV pokers (though the trade people are voluntarily prohibiting such operation), and it is the government that authorized it! It is certain that Japan will draw attention as a very strange country. We believe we must prevent such a thing . . .

Bell Corp., HK, Clearly Offers Unauthorized Copy Boards

"Bell Corp. is Copier"

Dear Sir:

As a subscriber to your excellent publication, "Game Machine", we have found your Hit Game column of invaluable use in selecting new games for our operation.

We were, however, disturbed to see that a Company in Hong Kong is misleading world buyers and damaging your reputation as a magazine by changing the position of games on your Best Hit Games 25 Chart.

You will notice on the attached copy that positions 1 and 14 have been changed to misrepresent the game rating – because the Company concerned has those particular boards at a special price.

We have never placed an order with this Company, nor do we intend to sit by and allow other operators to be trapped into buying through fraudulent practices.

We hope in drawing this matter to your attention you will see fit to publish this information so that other operators can be warned about this Company's practice.

You may use this letter in full, or in part in your publication.

Yours sincerely,
John Bowly, General Manager
Associated Leisure Industries (Aust) Pty. Ltd.

[Editor's Note]

Enclosed together with the above letter are: (1) a copy of Bell Corp.'s letter head on which a falsified version of "Game Machine's Best Hit Games 25" is printed, and (2) a copy of Bell Corp.'s "Bell New Offer No. 40616" (Hong Kong, June 16, 1984). (1) is a reproduction of "Game Machine" after some change without any permission. Bell Corp. infringed upon our copyright, and demaged our reputation by printing counterfeits.

It is said that Bell Corp. is related to Falcon Co., Ltd. in Japan that went bankrupt. In fact, it is that it is related to Falcon International Inc. in the U.S. – a notorious international copier. In (1) Bell changed No. 1 from Taito's "Victorious Nine" to Tehkan's "Bomb Jack" of No. 14. In (2), Bell offered "Bomb Jack" for JYEN 80,000, while it offered the original "Bomb Jack" for JYEN 110,000. In short, Bell betrayed that "Bomb Jack" for 80,000 yen is an unauthorized copy. In order to sell the copy by all means, Bell committed unauthorized change of "Game Machine". This cannot be treated as a "funny story".

I would like to say to the operators across the world. How much the manufacturers' efforts and creative will have been damaged by those notorious copiers! In any country which has been flooded with unauthorized copies, the trade has always been exposed to the danger of collapse. Please keep this in mind. Anyone who says it's not his concern whether or not the trade be destroyed, is none other than the trade's enemy.

Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
9-16, Kamiyamacho, Kita-ku,
Osaka, 530 Japan

namco

カイは救いの騎士を待っていた……

その塔は、ドルアーガの魔力で支配されていた。
彼が創造した邪悪な魔物に満ちていた。
最上階に捕えられたカイは、黄金の騎士が、彼女を救い出してくれる日を夢見ていた……。

THE TOWER OF DRUAGA

ドルアーガの塔

この不思議なおもしろさ。RPG(ロールプレイングゲーム)なのです！

ゲームシナリオに従って、主人公の役割(ロール プレイ)を演じていくゲーム。そう！今話題のRPGなのです。遊び方は、詳細なシナリオを読まなくても大丈夫。黄金の騎士(ゴールデンナイト)「ギル」を操作して、迷路(メイズ)内の鍵(キー)をとり、迷路をなるべく早く脱出して下さい。途中に現れる「スライム」や「ブルーナイト」などの敵は、ボタンを押して剣(ソード)を抜き、倒すことができます。ゲーム中、現れる宝箱(トレジャーボックス)には、いろいろな品物(アイテム)が入っており、これを取れば魔法の力を発揮します。幽霊(ゴースト)や魔法使い(ウィザード)の攻撃をかわし、「ドルアーガ」をも倒して「カイ」を救出することが最終目標(ラストオブジェクト)です。ゲーム終了後コイン投入で続けてプレイでき、飽きることのない多彩なドラマが展開します。

Ⓐ画面／左右にスクロールします。 Ⓑギル／剣を抜くときはボタンを押して下さい。盾は剣を抜いてない時は、いつでも使えます。 Ⓒ持物／宝箱をとると増えます。魔法の力を発揮する品物です。 Ⓓ出口／カギを持っていれば、次の面に移れます。 Ⓔカギ／1面に1個落ちてます。Ⓕスライム／ブヨブヨすると動く合図。飛びかかってきます。Ⓖナイト／ドルアーガによって創られた騎士。生身の人間ではないので、一撃で倒すことはできません。 Ⓗメイジ／ドルアーガによって創られた魔術師。突然現れて術を使います。 Ⓘ宝箱／時々現れます。持物の必要ない人は、取らなくてもけっこうです。

完全武装(フルアーマー)ギルは一人の軍隊(ワンマンアーミー)だ！

メイジの術は、正面を向いて盾で防ぐ。

剣を抜いてナイトに突進…！

しまった！ クォックスが現れた！

「遊び」をクリエイトする
株式会社ナムコ
本　社 〒144 東京都大田区蒲田5-38-3 朝日ビル TEL03(736)1211(大代)
西日本販売事務所 〒564 大阪府吹田市江の木町20-10 TEL06(338)3511(代)
★遊園施設・娯楽機械★ 企画・設計・製作・販売・経営・賃貸・輸出・輸入
★各種イベント★ 企画・制作・実施